شرح لبرنامج

أدوبي فوتوشوب ٧

Adobe PhotoShop 7.0 ME

من إصدار

موقع القلعدون

جمادى الآخرة ١٤٢٦هـ

إهداء ....

إلى كل مجاهد ...

وإلى كل مناصر للمجاهدين ...

المقدمة

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله والصلاة والسلام على رسول الله، أما بعد،

فهذا الإصدار التقني الثاني لـ"موقع القاعدون"، بعد الإصدار الأول والخاص بشرح برنامج "HTML Help Workshop" والمستخدم لصنع ملفات المساعدة chm.

وقد تناولنا في هذا الكتاب ما يحتاجه المصمم المبتدئ لكي يعمل بمهارة على برنامج أدوبي فوتوشوب الإصدار السابع.

ومع أن الإصدار الثامن من البرنامج قد نزل إلا أنه لا يختلف كثيراً عن الإصدار السابع، فمن يستوعب الشرح في هذا الكتاب سيتعامل بمهارة مع الإصدار الثامن بإذن الله.

نسأل الله أن ينفع بهذا الشرح وأن يجزي خيراً من عمله ومن استخدمه في نصرة المجاهدين.

موقع القاعدون

مَجْمُوعةٍ مِنْ المُتَعَاطِفِينَ مَعَ المُجَاهِدِين

١٤٢٦هـ

فهرس المحتويات

المقدمة ٣
نبذة عن البرنامج ٨
تشغيل البرنامج ٨
واجهة البرنامج ٩
فتح صفحة عمل جديدة ١٠
لوحات البرنامج Palette ١١
التعامل مع شريط الأدوات ١٤
تغيير لون الخلفية واللون الأمامي ١٦
الطبقات Layers ١٨
كيفية إضافة طبقة Adding Layer ١٨
إظهار لوحة الطبقات Layer palette ١٩
تنشيط الطبقة ١٩
إظهار أو إخفاء الطبقة ٢٠
إظهار أو إخفاء الأوامر الخاصة بلوحة الطبقات ٢٠
إظهار أو إخفاء الأوامر الخاصة بالطبقة النشطة ٢٢
ترتيب ظهور الطبقات Arranging Layers ٢٣
ربط الطبقات Linking layers ٢٤
وضع الطبقات في مجموعة Layer Set ٢٥
تمييز الطبقات أو مجموعة الطبقات بلون ٢٧
دمج الطبقات Merging Layers ٢٨
إنشاء مجموعة التشبيك Creating clipping groups ٣٢
تغيير شفافية الطبقة ودرجتها اللونية ونمط مزجها ٣٤
تطبيق تنسيقات المزج Blending Options ٣٨
نسخ تنسيق طبقة Copy Layer Style ٣٩
مسح تنسيق طبقة Clear Layer Style ٤٠
تحويل الخلفية Background إلى Layer ٤٠
حماية الطبقات Locking layers ٥١
أنواع الطبقات ٥٤
قناع الطبقات layer masks ٥٧
طبقات التعديل Adjustment Layer وطبقات التعبئة Fill Layer ٦١
نسخ طبقة من مستند إلى آخر ٦٥

طرق مشاهدة الصورة ٦٨
تغيير طرق العرض على الشاشة ٧١
طرق تصحيح الأخطاء ٧٢
استخدام لوحة المحفوظات History Palette ٧٢
استخدام المسح Erasing ٧٧
أدوات التلوين ٨٨
أداة الفرشاة Brush Tool ٨٨
أداة القلم Pencil Tool ١٠٤
أداة التدرج اللوني Gradient Tool ١٠٤
أداة الدلو Paint Bucket Tool ١١١
أداة الختم Clone Stamp Tool ١١٦
أداة Pattern Clone Stamp Tool ١١٧
التعامل مع النصوص ١١٩
تحرير النص ١٢١
تحديد النص ١٢١
تحريك النص ١٢٣
تنسيق النص ١٢٦
اختيارات الكتابة بالعربي ١٣٢
أداة قناع الكتابة Type Mask Tool ١٣٥
تطبيق تنسيقات على طبقة النص ١٣٦
الصور النقطية والصور المتجهة ١٤٢
الصور النقطية Bitmap Images ١٤٢
الأدوات الخاصة بالتعامل مع الصور النقطية ١٤٣
الصور المتجهة Vector Images ١٤٣
أدوات تحديد الصورة Selection Tools ١٤٥
خيمة التحديد Marquee Tool ١٤٦
أداة التحديد الحر (أداة الحبل) Lasso Tool ١٥٠
أداة العصا السحرية Magic Wand Tool ١٥٢
تحريك الجزء المحدد ١٥٤
الإضافة إلى التحديد Add to Selection ١٥٤
استثناء جزء من تحديد Subtract from Selection ١٥٦
التحديد المتقاطع Intersect with Selection ١٥٨
التعامل مع المنطقة المحددة ١٥٩
تعبئة التحديد ١٦٣

أداة الاقتصاص Crop Tool ____ ***١٧٢***
تعديل ألوان الصورة ____ ***١٧٣***
المسارات Paths ____ ***١٧٤***
تعريف المسار وفائدته ____ **١٧٤**
استخدامات المسارات ____ **١٧٤**
نقاط الإرتساء Anchor Points ____ **١٧٥**
خطوط التوجيه Direction Lines ____ **١٧٥**
كيف يتم إنشاء المسارات ؟ ____ **١٧٦**
رسم مسار مستقيم Straight Path ____ **١٧٦**
إنشاء مسار جديد Creat New Path ____ **١٧٨**
اخفاء المسارات Hide Paths ____ **١٧٩**
حفظ المسار Save Path ____ **١٨٠**
حذف مسار Delete Path ____ **١٨١**
رسم خطوط متعرجة ____ **١٨٢**
تحريك المسار وتعديله Moving and adjusting paths ____ **١٨٢**
تلوين حدود المسار Strock Path ____ **١٨٤**
عمل مسارات مغلقة Closed Path ____ **١٨٦**
تعبئة المسار Fill Path ____ **١٨٧**
رسم منحنى Curved Path ____ **١٨٨**
تغيير شكل المنحنى ____ **١٩٠**
الدمج بين رسم منحنى ورسم خط مستقيم ____ **١٩١**
إضافة وحذف نقاط الإرتساء Adding and subtracting anchor points ____ **١٩٢**
تحويل النقاط Converting points ____ **١٩٤**
رسم عدة مسارات جزئية SubPaths ____ **١٩٥**
دمج مسارين متراكبين معاً Merge overlapping path components ____ **١٩٧**
إنشاء الأشكال التلقائية ____ **١٩٨**
تحويل المسار إلى تحديد Convert Path to Selection ____ **١٩٩**
المسارات المتجهة وفصاصات الصور Vector Paths & Clipping Paths ____ ***٢٠٢***
عمل الشعارات LOGOS ____ **٢٠٣**
فلاتر الفوتوشوب الأصلية PhotoShop Filters ____ ***٢١٥***
مجموعة فلاتر Artistic ____ **٢١٥**
مجموعة فلاتر Blur ____ **٢٣٩**
مجموعة فلاتر Brush Strokes ____ **٢٤٦**
مجموعة فلاتر Distort ____ **٢٥٨**

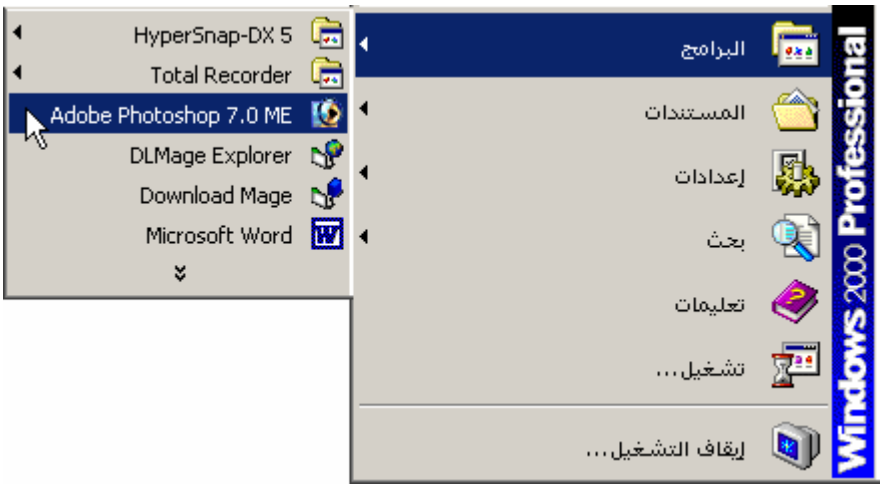
مجموعة فلاتر Noise ٢٧٧
مجموعة فلاتر Render ٢٩٠
مجموعة فلاتر Sharpen ٢٩٦
مجموعة فلاتر Sketch ٢٩٨
مجموعة فلاتر Stylize ٣٢٠
مجموعة فلاتر Texture ٣٣١
مجموعة فلاتر Video ٣٤٠
مجموعة فلاتر Other ٣٤٠
مجموعة فلاتر Digimarc ٣٤٥
أفكار فوتوشوبية ! ٣٥٢
نص ناري ٣٥٤
أضواء النيون ٣٦٧
خلفية رائعة ٣٧١
نور ساطع ٣٧٤
شعاع قادم ٣٧٧
تكرار نص في الخلفية ٣٨٦
خلفية نص مميزة ٣٩٠
نص محفور على صورة ٣٩٤
من إصداراتنا ٣٩٩

نبذة عن البرنامج

برنامج الفوتوشوب من شركة أدوبي من أفضل برامج الرسم الاحترافية. والإصدار الذي بين أيدينا هو الإصدار السابع نسخة الشرق الأوسط الداعم للغة العربية.

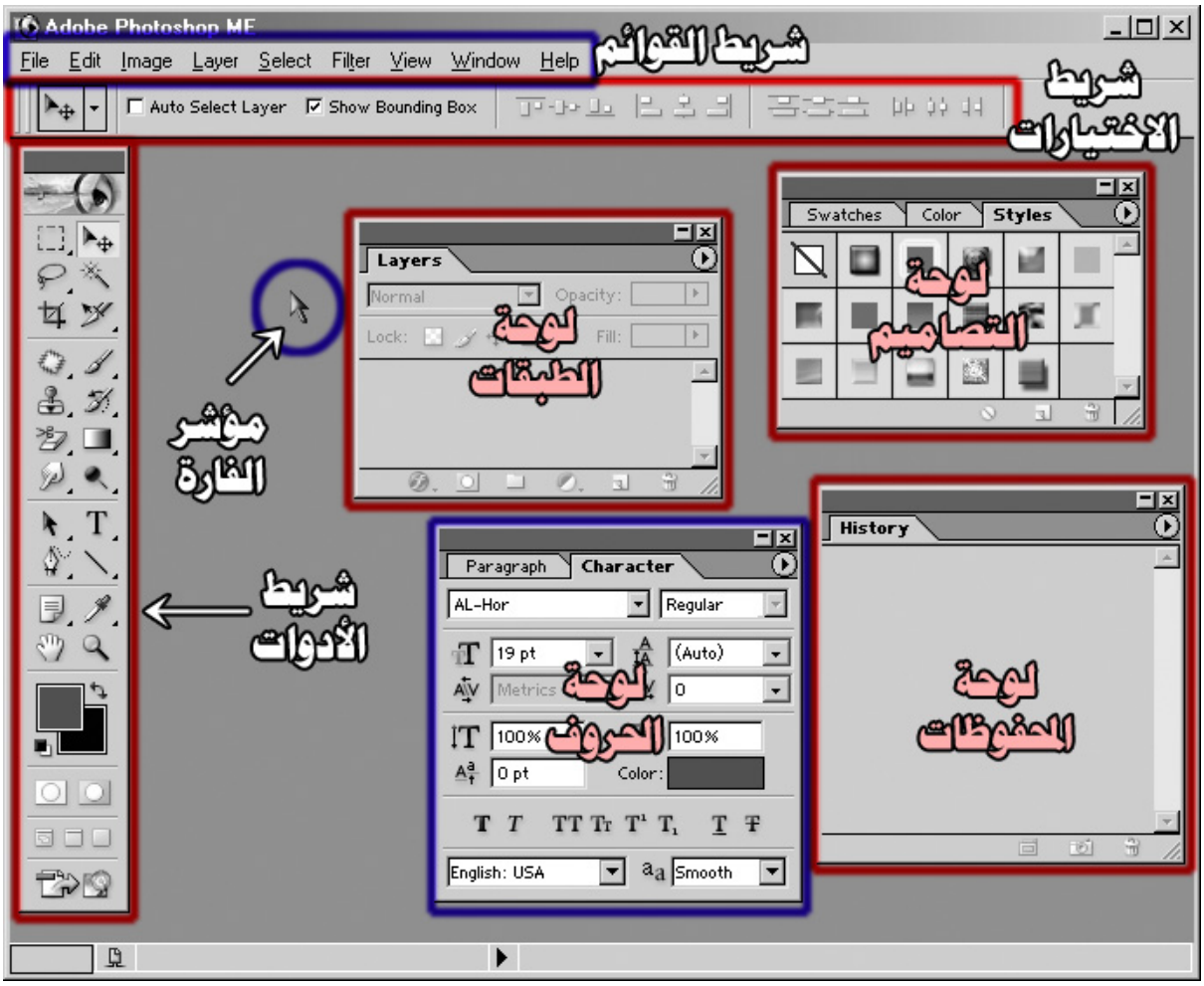
تشغيل البرنامج

شغل البرنامج من خلال زر ابدأ ← البرامج ← **Adobe Photoshop 7.0 ME**



واجهة البرنامج

عند فتح البرنامج ستظهر لك واجهة البرنامج بالشكل التالي.

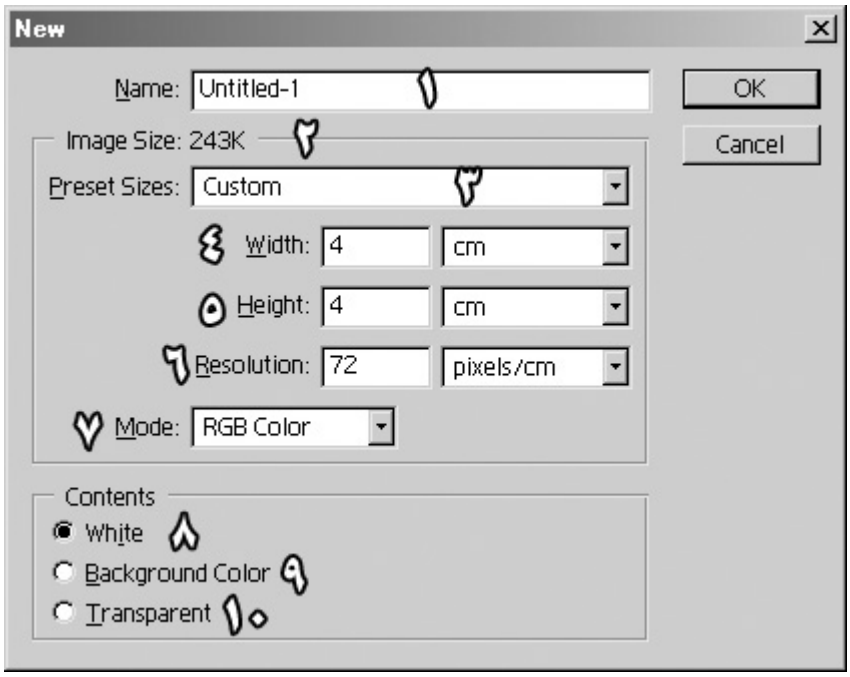


قد تظهر لك لوحات أخرى وقد تختفي بعض اللوحات الموجودة في الشكل السابق.

وسترى فيما بعد كيف تتحكم بظهور اللوحات أو إخفائها.

فتح صفحة عمل جديدة

حتى تبدأ عملية الرسم يتوجب عليك فتح صفحة عمل جديدة. وذلك عن طريق اختيار الأمر جديد **New** من قائمة ملف **File**. سيظهر لك مربع حوار صفحة جديدة كما في الشكل التالي:



١) مربع لكتابة اسم الملف.

٢) يحسب لك حجم الملف بالكيلو، والحجم يعتمد على أبعاد الصورة ودرجة وضوحها ونمط الألوان المستخدم فيها.

٣) لاختيار أبعاد الصورة، تحوي القائمة على عدة أبعاد مسبقة التعريف، وإذا أردت حجم مخصص فاختر **Custom** ثم اكتب الأبعاد في مربعي العرض والارتفاع.

٤) مربع لكتابة مقدار العرض وأمامه قائمة لاختيار وحدة العرض بالبكسل أو بالسنتيمتر أو بالبوصة.

٥) مربع لكتابة مقدار الارتفاع وأمامه قائمة لاختيار وحدة الارتفاع العرض بالبكسل أو بالسنتيمتر أو بالبوصة.

٦) مربع لكتابة مقدار درجة الوضوح.

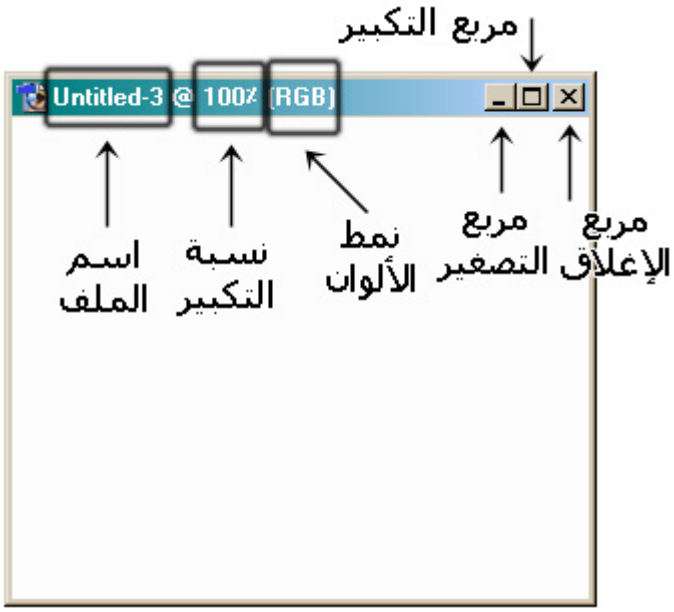
٧) قائمة لاختيار نمط الألوان، **RGB** تعني ملون، **Grayscale** تعني درجات الرمادي.

٨) خلفية بيضاء للصورة.

٩) خلفية حسب اللون الخلفي.

١٠) خلفية شفافة (بدون لون).

بعد الانتهاء من الاختيارات اضغط على زر موافق **OK**. سيظهر لك إطار صفحة الرسم ويظهر على الشريط اسم الملف ونمط الألوان الخاص به ونسبة تكبيره. كما تظهر لك مربعات التحكم بالإطار المعروفة.



لوحات البرنامج Palette

يوفر البرنامج العديد من اللوحات ويظهرها عادة عند فتح البرنامج، ومن هذه اللوحات:

- شريط الأدوات **Tools**.
- لوحة الألوان **Color palette**.
- لوحة الطبقات **Layer Palette**.
- لوحة الفُرش **Brushes Palette**.

وغيرها من اللوحات.

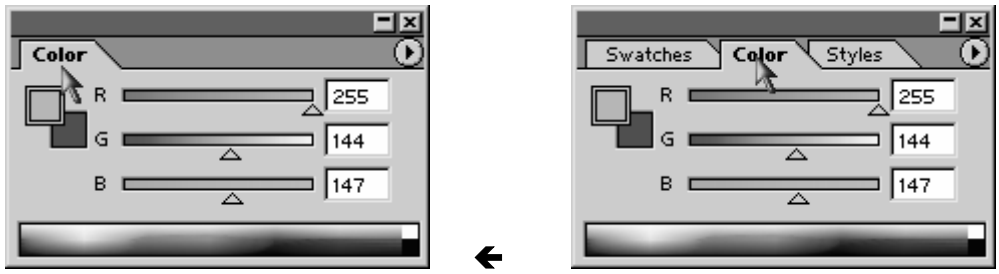
وباستطاعتك إظهارها أو إخفاءها عن طريق قائمة النوافذ **Window**، ظهور علامة (✓) أمام اسم اللوحة دليل على أنه قد تم اختيارها.

تظهر اللوحات خلف بعضها ويمكنك تقديمها للأمام وذلك بالنقر على أي مكان فيها لتنشيطها.

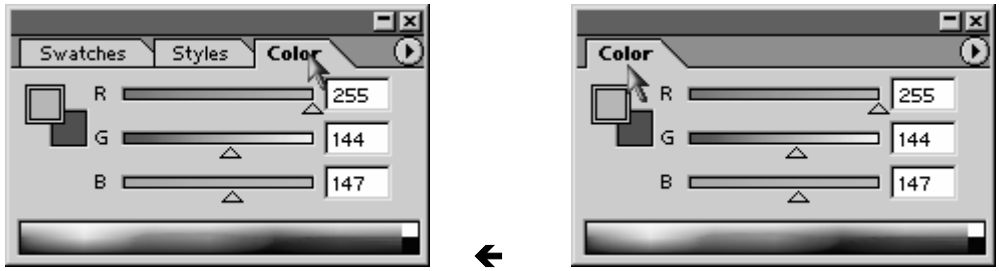
يمكنك تحريك اللوحة من مكان إلى الآخر عن طريق وضع المؤشر فوق شريط الإطار ثم السحب إلى المكان المطلوب.

كما يمكنك دمج اللوحات وفصلها عن بعضها البعض.

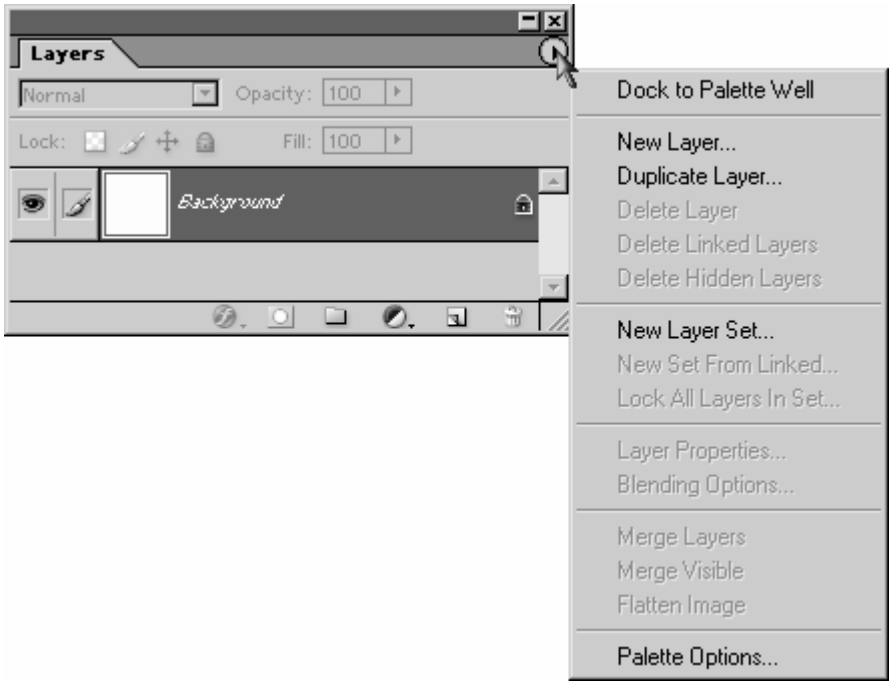
يقوم البرنامج بدمج عدة لوحات معاً في نافذة واحدة، ولأجل فصل أي لوحة وجعلها في إطار مستقل يتم سحب اللوحة من علامة التبويب إلى مكان آخر، كما في الشكل التالي:



والعكس لدمج لوحة مع لوحة أخرى يتم سحب علامة التبويب بجانب علامة التبويب للوحة الأخرى، كما في الشكل التالي:



ولكل لوحة سهم في القائمة العلوية اليمنى ، عند الضغط عليه تظهر قائمة الأوامر الخاصة باللوحة.



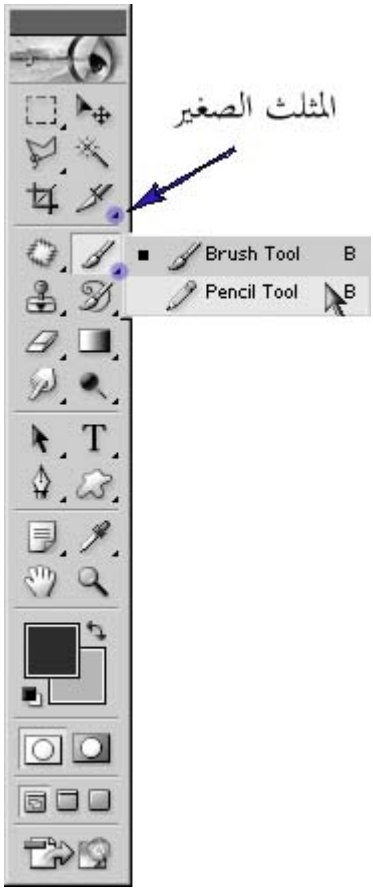
التعامل مع شريط الأدوات

عند فتح البرنامج ستجد شريطاً طويلاً في الجهة اليسرى من الشاشة، هذا الشريط هو شريط الأدوات.

بإمكانك التحكم بإظهاره أو اخفائه عن طريق: **Window ➔ Tools**.

تستطيع تحريك الشريط من مكان إلى آخر عن طريق الضغط بزر الفارة الأيسر على المربع الملون الذي يظهر أعلى الشريط ثم السحب.

هذا الشريط يضم عدداً كبيراً من الأدوات، بعض الأدوات يظهر بجانبها في الجهة السفلية اليمنى مثلث صغير للدلالة على أنها تضم أدواتاً أخرى تحتها. لإظهار الأدوات الأخرى اضغط على الأداة واستمر في الضغط تحت تظهر القائمة التي تضم بقية الأدوات.



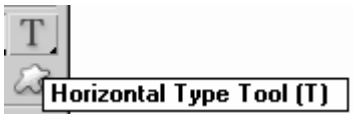
كما ترى في الأعلى أداة الفرشاة **Brush Tool** تضم أداة أخرى تحتها وهي أداة القلم الرصاص **Pencil Tool**.

كل أداة لها شريط اختيارات خاص يظهر في الأعلى.

بإمكانك التحكم بإخفاء أو إظهار شريط الاختيارات عن طريق **Window ➔ Options**.

لكل أداة حرف خاص بها يسمى حرف الاختصار، وعن طريق الضغط على حرف الاختصار الخاص بالأداة في لوحة المفاتيح يتم اختيار الأداة، فمثلاً لاختيار أداة الكتابة **Type Tool** اضغط على الحرف **T** سيتم اختيار الأداة.

لمعرفة مفتاح الاختصار الخاص بأي أداة، أوقف المؤشر فوق هذه الأداة سيظهر مربع به اسم الأداة واختصارها.

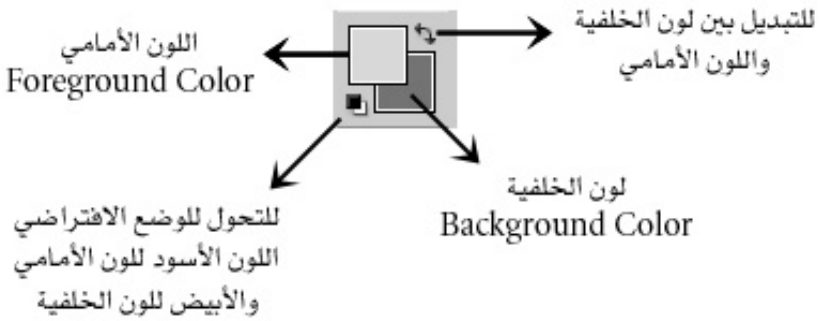


بما أن بعض الأدوات لها أشكال مختلفة فيتم التبديل بين أشكال الأداة الواحدة عن طريق الضغط على مفتاح الاختصار الخاص بالأداة + **Shift**.

تغيير لون الخلفية واللون الأمامي

يستخدم برنامج الفوتوشوب اللون الأمامي **Foreground color** للتعبئة وتلوين الحدود.

وأما لون الخلفية **Background Color** فيُستخدم للتعبئة بالتدرجات اللونية **gradient**، وتلوين الأجزاء المسوحة التي تم مسحها باستخدام أداة المحاة **Eraser Tool** أو باستخدام القص **Cut** أو المسح **Clear**.

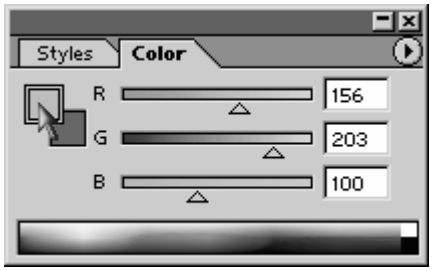


كلا اللونين يُستخدمان استخدامات أخرى.

بإمكانك تغيير لون الخلفية واللون الأمامي بعدة طرق:

١) عن طريق النقر على مربع اللون الموجود ضمن شريط الأدوات واختيار اللون المطلوب من مربع الألوان.

٢) عن طريق لوحة الألوان **Color Palette** وبإمكانك إظهارها من قائمة **Window**.



٣) عن طريق **Swatchs Palette**.

٤) عن طريق أداة القطارة **Eyedropper Tool** حيث تُستخدم في التقاط اللون من الصورة وذلك لتغيير لون الخلفية أو اللون الأمامي، لتغيير لون الخلفية انقر بالأداة فوق اللون المرغوب في الصورة، ولتغيير اللون الأمامي اضغط على مفتاح **Alt** أثناء النقر بأداة القطارة.

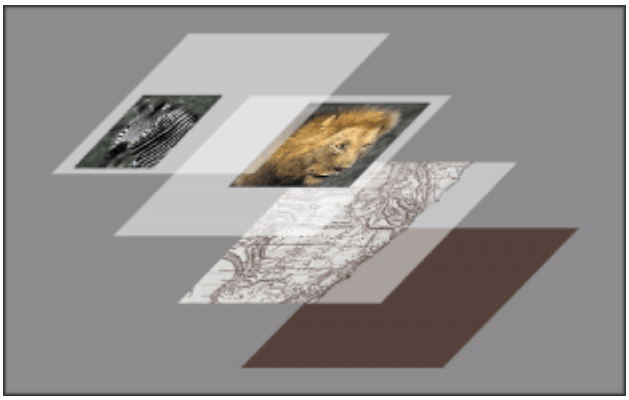
عند الضغط على حرف D فإن البرنامج يغير الألوان إلى الوضع الافتراضي وهو: الأسود للون الأمامي والأبيض للون الخلفي.

الطبقات Layers

عند إنشاء ملف جديد في الفوتوشوب فإن البرنامج ينشئ معه طبقة الخلفية **Background**، ولكل ملف خلفية واحدة. وهذه الخلفية لها تعامل خاص يختلف عن التعامل مع بقية الطبقات في الملف.

تخيل الطبقات كما لو كانت أوراقاً شفافة فوق بعضها البعض، فإنك لو رسمت على كل ورقة فإنك تستطيع رؤية مجموع الرسومات فيما لو طابقت الورقات فوق بعضها البعض.

الطبقات تمكننا من التعامل مع الصور ضمن مستويات متميزة وأكثر وضوحاً وذلك لأننا نستطيع معالجة أي طبقة ما دون التأثير على الطبقات الأخرى إلا إذا تم دمج تلك الطبقات معاً.



رسم توضيحي لعدة ورقات شفافة فوق بعض، كل ورقة تمثل طبقة، والطبقة الأخيرة تمثل الخلفية.

كيفية إضافة طبقة Adding Layer

يتم إنشاء الطبقات بعدة طرق، بعضها يتم بشكل أتوماتيكي وبعضها بشكل يدوي:

١) عن طريق قائمة الطبقات Layer: **Layer ➔ new ➔ layer**

٢) عند كتابة أي نص داخل الصورة، فإن البرنامج أتوماتيكياً ينشئ طبقة مستقلة لهذا النص.

٣) عند لصق أو سحب صورة من ملف إلى ملف آخر فإن البرنامج أتوماتيكياً ينشئ طبقة مستقلة لهذه الصورة.

٤) عند رسم أي شكل باستخدام أدوات الشكل **Shape Tool** أو باستخدام **Pen Tool** يتم وضعه في طبقة مستقلة إذا تم اختيار هذه الخاصية من شريط الاختيارات الخاصة بالأداة.

٥) عند تحديد مجموعة من البكسل ثم اختيار Layer via Copy ➔New➔Layer أو Layer via Cut ➔New➔Layer

٦) تحويل الخلفية إلى طبقة.

يقوم البرنامج بعرض أسماء الطبقات في لوحة الطبقات.

إظهار لوحة الطبقات Layer palette

يتم إظهار لوحة التحكم عن طريق قائمة Window : Window ➔ layers

مثال:

في الشكل التالي لدينا أربع طبقات: طبقة النص "الإصدار السابع" وتليها طبقة النص "فوتوشوب" وتليها طبقة الشكل Shape1 الخاص بالمستطيل وأخيراً طبقة الخلفية البيضاء Background.

تنشيط الطبقة

للتعامل مع أي طبقة يجب عليك تنشيطها أولاً.

يتم تنشيط أي طبقة بالنقر على اسمها في لوحة الطبقات. سيظهر على يسارها الرمز للدلالة على تنشيطها.

في الشكل التالي طبقة النص "فوتوشوب" هي النشطة.

إظهار أو إخفاء الطبقة

بإمكانك إخفاء الطبقة مؤقتاً من الصورة عن طريق النقر على العين المقابلة لاسم الطبقة في لوحة الطبقات.

لاحظ اختفاء طبقة المستطيل من الصورة.

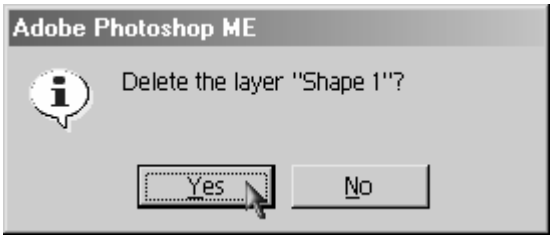
إظهار أو إخفاء الأوامر الخاصة بلوحة الطبقات

تستطيع إظهار أو إخفاء الأوامر الخاصة بلوحة الطبقات عن طريق السهم الموجود في الركن العلوي الأيمن من اللوحة.

لنجرب حذف طبقة الشكل.

بعد تنشيط طبقة الشكل يتم النقر على السهم حيث تظهر قائمة الأوامر ومن بينها أمر حذف الطبقة **Delete Layer**.

بعد اختيار الأمر سيظهر مربع حوار لتأكيد أمر الحذف، اختر نعم.

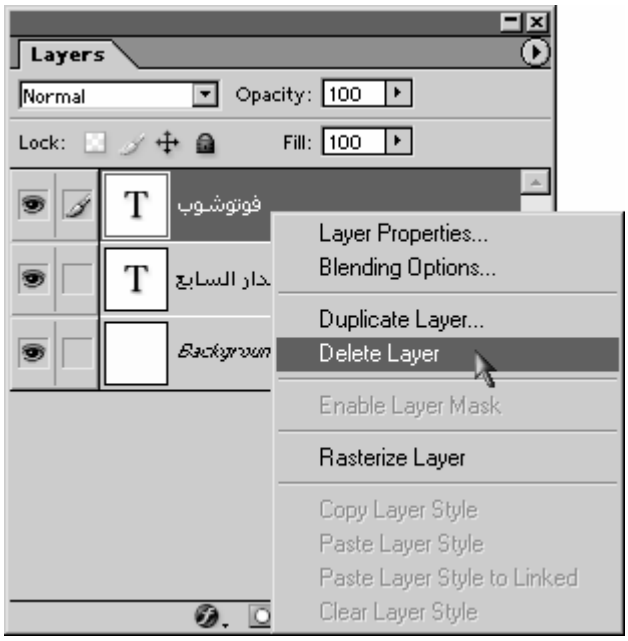


الشكل النهائي بعد حذف طبقة الشكل.

إظهار أو إخفاء الأوامر الخاصة بالطبقة النشطة

وهذه الأوامر تضم التنسيقات الخاصة بالطبقة وربط أو حذف أو تكرار الطبقة إلى غير ذلك من الأوامر.

يتم إظهار قائمة الأوامر عن طريق النقر بالزر الأيمن على اسم الطبقة في اللوحة.



لاحظ وجود تكرار لبعض الأوامر الموجودة في القائمة الخاصة بلوحة الطبقات مثل الأمر "حذف الطبقة Delete Layer".

ترتيب ظهور الطبقات Arranging Layers

تظهر طبقات الصورة في لوحة الطبقات بترتيب معين حسب ترتيب رسم المستخدم وهذا الترتيب يسمى **Stacking Order**. وبالإمكان تغيير هذا الترتيب عن طريق سحب اسم الطبقة في اللوحة من مكان إلى مكان آخر.

في الشكل التالي سحبنا طبقة النص "فوتوشوب" إلى الأسفل فأصبحت تحت طبقة المستطيل وأدى هذا إلى تغير ترتيب الطبقات السابق حيث اختفى النص لأن المستطيل أصبح فوقه.

كما يمكن ترتيب الطبقات باستخدام الأمر **Arrange** ➔ **Layer**.

القائمة الفرعية "ترتيب **Arrange**" تضم عدة أوامر:

- إحضار إلى المقدمة **Bring to Front** يحضر الطبقة إلى مقدمة الطبقات كلها.
- إحضار إلى الأمام **Bring Forward** يحضر الطبقة خطوة واحدة إلى الأمام.
- إرسال إلى الخلف **Send Backward** يرسل الطبقة خطوة واحدة إلى الخلف.
- إرسال إلى المؤخرة **Send to Back** يرسل الطبقة إلى مؤخرة الطبقات كلها.

ربط الطبقات Linking layers

ربط الطبقات يفيدنا في تحريك الطبقات معاً وتطبيق عمليات **Transformation** و **Arrange** و **Align** عليها جميعاً .

ويتم ذلك بتحديد الطبقة المطلوبة في لوحة الطبقات ثم النقر بزر الفارة الأيسر على يسار الطبقة الأخرى المطلوب ربطها لتظهر عندها علامة الربط .

في الشكل التالي تم ربط طبقتي الشكل وفوتوشوب معاً، وعند تحريك طبقة الفوتوشوب تتحرك طبقة الشكل معها.

في الشكل التالي تم فصل الطبقتين عن بعضهما وذلك عن طريق النقر على علامة الربط لإلغائها وعند تحريك طبقة الفوتوشوب بقيت طبقة الشكل بدون تحريك.

وضع الطبقات في مجموعة Layer Set

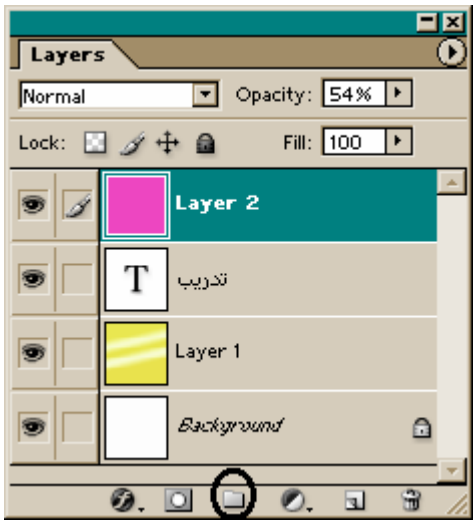
إذا كنت تعمل على عدة طبقات متشابهة وتريد أن تطبق عليها نفس العمليات فيستحسن وضعها في مجموعة واحدة Set وبهذا تستطيع:

- تحريك الطبقات مع بعض، بتحريك المجموعة.
- إقفال الطبقات بإقفال المجموعة، وهذا يؤدي إلى تقليل ظهور الطبقات في لوحة الطبقات.
- توحيد شفافية الطبقات بتغيير شفافية المجموعة.
- إنشاء قناع للمجموعة ككل.

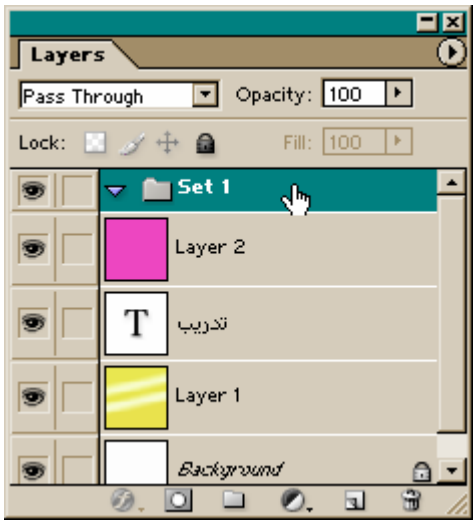
إنشاء مجموعة طبقات:

١) نشط الطبقة التي تريد أن تبدأ من عندها بإنشاء المجموعة.

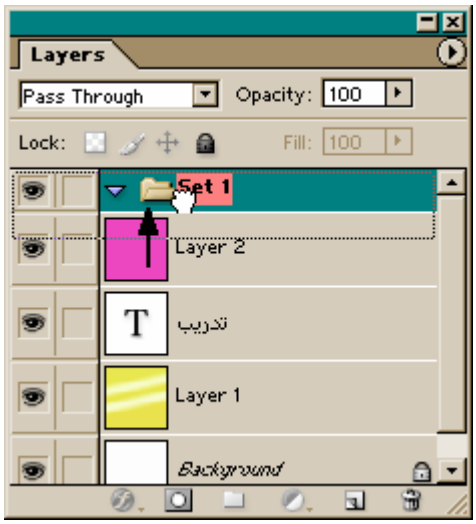
٢) انقر بالفارة على زر والموجود أسفل لوحة الطبقات أو اختر الأمر Layer➔New➔Layer Set.



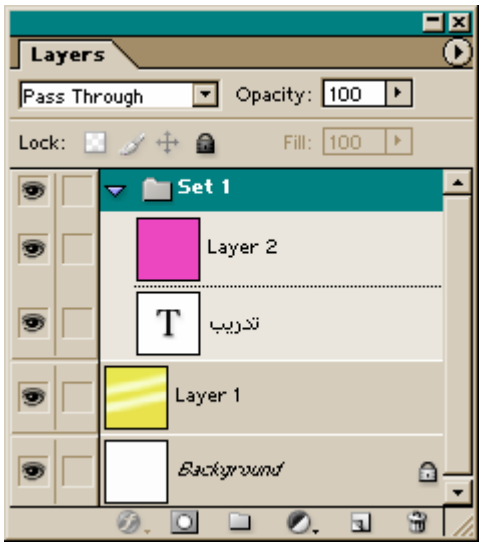
سيظهر لك مجلد المجموعة فوق الطبقة النشطة، كما في الشك التالي:



ابدأ بسحب الطبقات إلى المجموعة كما في الشكل التالي:

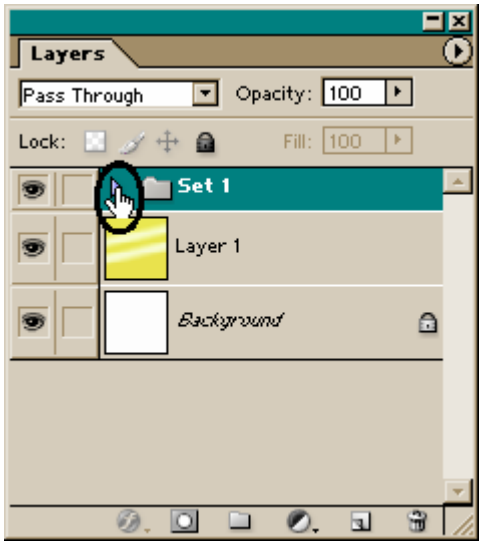


استمر في سحب الطبقات المطلوب إدراجها تحت مجموعة واحدة.



عند تحريك المجموعة ستتحرك الطبقات المدرجة معها.

بإمكانك قفل المجموعة لتقليل الازدحام في لوحة الطبقات.



تمييز الطبقات أو مجموعة الطبقات بلون

تمييز الطبقة **Layer** أو مجموعة الطبقات **Layer set** بلون يجعل من السهولة رؤية الطبقة في لوحة الطبقات إذا كانت اللوحة مزدحمة.

يوفر لك البرنامج سبعة ألوان لتختار منها مميز لوني للطبقة أو للمجموعة.

١) انقر على اسم الطبقة أو مجموعة الطبقات بالزر الأيمن واختر خصائص الطبقة **Layer Properties** أو خصائص مجموعة الطبقات **Layer Set Properties**.

٢) سيظهر لك مربع حوار الخصائص اختر منه اللون المطلوب.

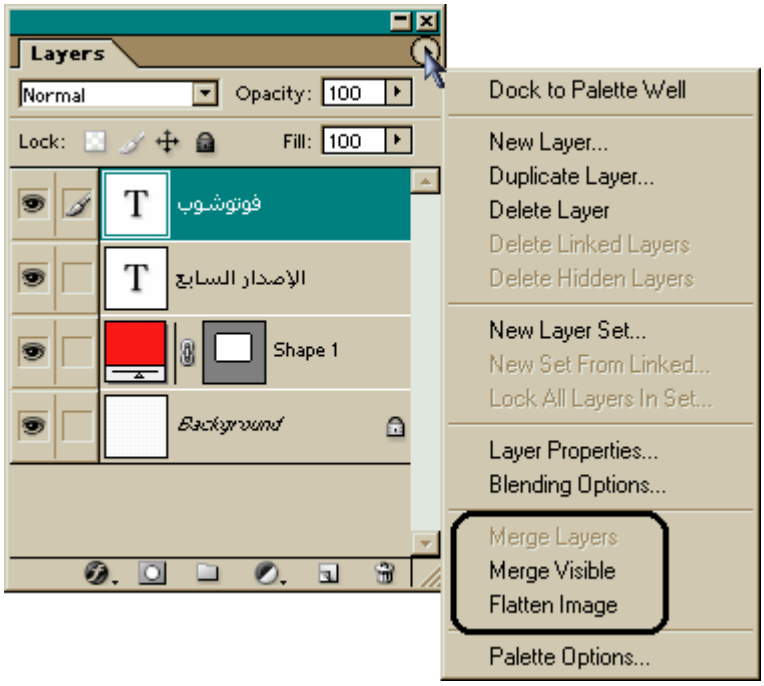
دمج الطبقات Merging Layers

يجب أن نعلم إن إضافة طبقات غير شفافة إلى الصورة يزيد من حجم الملف، ولذلك نقوم بدمج طبقات إلى طبقة واحدة من أجل تصغير حجم الملف علماً أن عملية الدمج لا تؤثر على المناطق الشفافة أو على خصائص المحتويات.

هناك عدة طرق لدمج الطبقات:

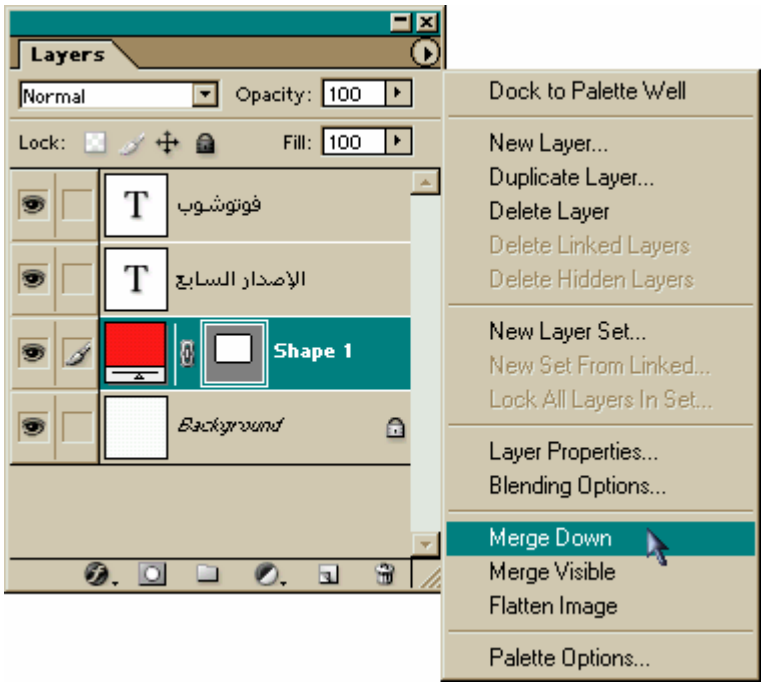
- دمج طبقة مع الطبقة التي تقع أسفلها تماماً **Merge Down**.
- دمج كل الطبقات المرتبطة المرئية **Merge Linked**.
- دمج كل الطبقات المرئية في الصورة **Merge Visible**.
- دمج مجموعة تشبيك **Merge Group**.
- تسطيح كل الطبقات **Flatten Image**.

تستطيع رؤية هذه الأوامر من خلال قائمة الأوامر الخاصة بلوحة الطبقات.

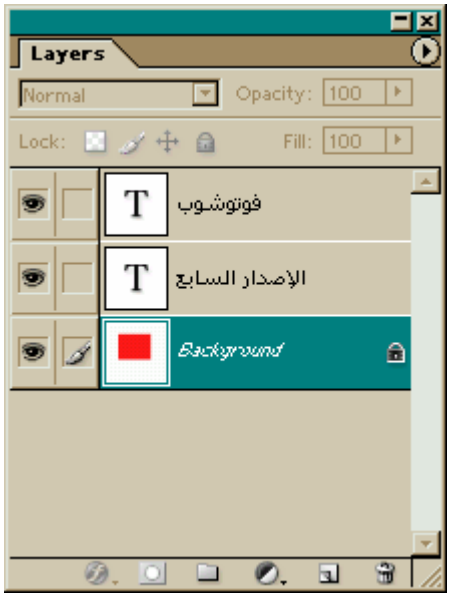


بعض أوامر الدمج لا تظهر إلا عند توفر شرط معين، فمثلاً الأمر **Merge Down** الخاص بدمج طبقة مع الطبقة التي تقع أسفلها تماماً لم يظهر في الشكل السابق، وذلك لأن الطبقة النشطة هي طبقة نص والطبقة التي تليها مباشرة أيضاً طبقة نص، والبرنامج لا يسمح لك بدمج طبقتي نص معاً.

لاحظ ظهور الأمر في الشكل التالي عندما نشطنا طبقة الشكل بدلاً من طبقة النص.

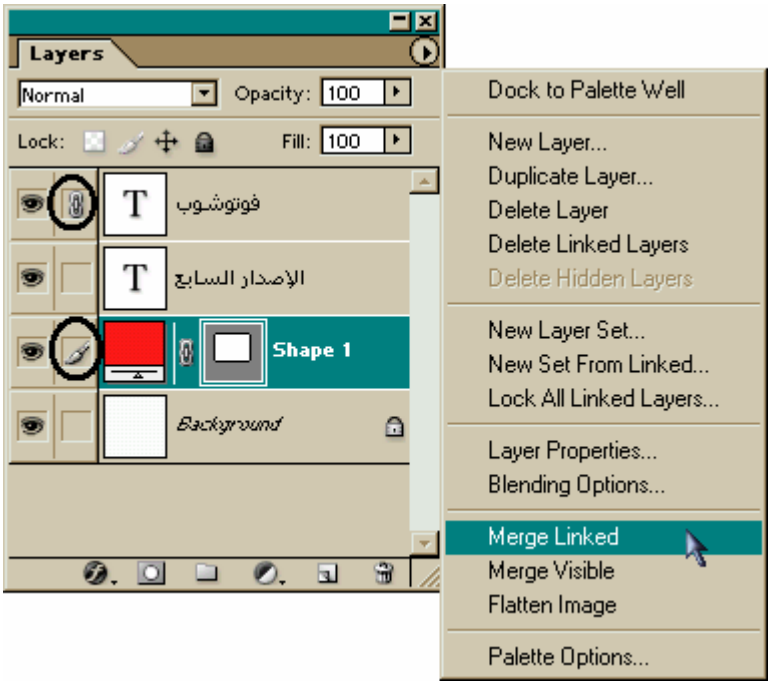


عند تنفيذ أمر الدمج **Merge Down** للشكل السابق سيتم دمج طبقة الشكل مع طبقة الخلفية كما في الشكل التالي:



كذلك الأمر **Merge Linked** والخاص بدمج كل الطبقات المرتبطة المرئية لا يظهر إلا عند وجود طبقات مرتبطة.

لاحظ ظهور الأمر في الشكل التالي عندما ربطنا طبقتين معاً.



الأمر Merge Group والخاص بدمج مجموعة تشبيك لا يظهر إلا عند وجود طبقات مشبكة، وسنتطرق لموضوع التشبيك فيما بعد.

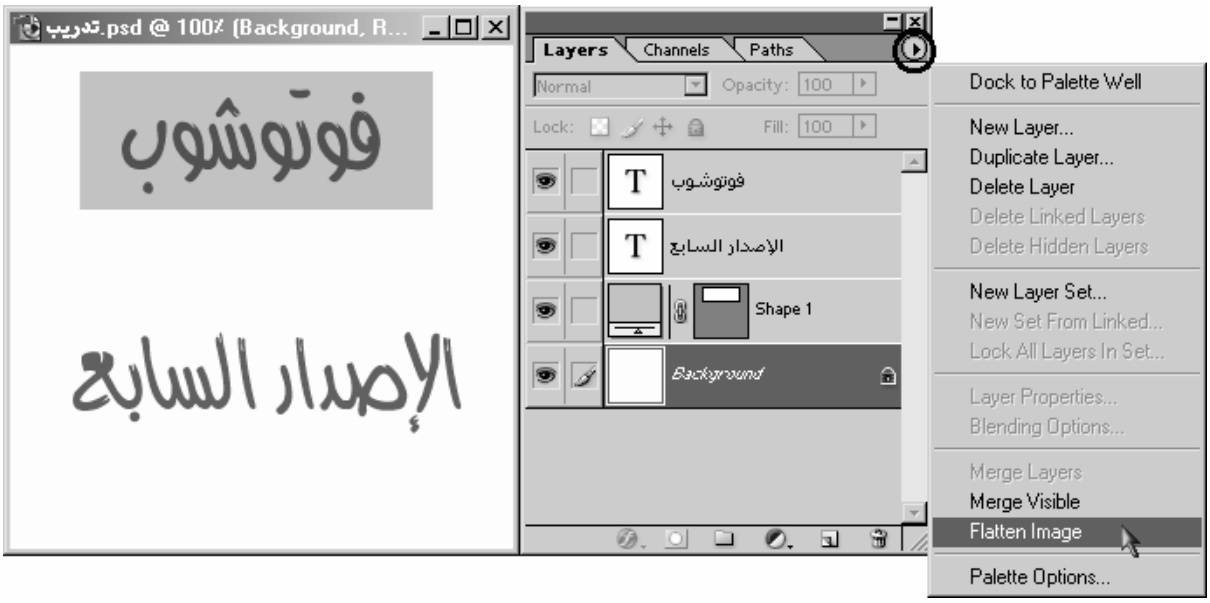
دمج جميع طبقات الصورة في الخلفية Flatten Image

بإمكانك تقليل حجم الملف وذلك بدمج جميع الطبقات لتكون في طبقة واحدة هي طبقة الخلفية، وهذه العملية تسمى Flattening أي تسطيح.

ومن عيوب هذه العملية عدم قدرة المستخدم على تعديل أي طبقة بشكل مستقل، لذا فإن هذه العملية لا تتم إلا بعد التأكد من نهاية العمل تماماً. ويفضل أن يحفظ الملف قبل إتمام العملية وبعد إتمامها يحفظ باسم آخر.

في المثال السابق كان لدينا عدة طبقات نستطيع التحكم بكل طبقة بشكل مستقل.

سنقوم بدمج جميع الطبقات في الخلفية عن طريق الأمر Flatten Image من قائمة Layer أو عن طريق قائمة لوحة الطبقات.



بعد تنفيذ أمر دمج الطبقات سينتج لنا الشكل التالي:

بعد تنفيذ أمر الدمج لا يمكنك التحكم بالطبقات ولا تعديل ما فيها ولكن في المقابل تحصل على حجم ملف أقل من السابق.

إنشاء مجموعة التشبيك Creating clipping groups

في هذه المجموعة تعمل الطبقة السفلية للمجموعة وهي الطبقة الأساسية كحجاب لكل الطبقات الأخرى ضمن المجموعة. ويجب أن نعلم أن الطبقات المتتالية هي فقط التي يمكن أن تدخل في مجموعة التشبيك، وعند إظهار مجموعة التشبيك يظهر خط منقط بين الطبقات المجمعة في لائحة الطبقات ويتم وضع خط تحت اسم الطبقة الأساسية.

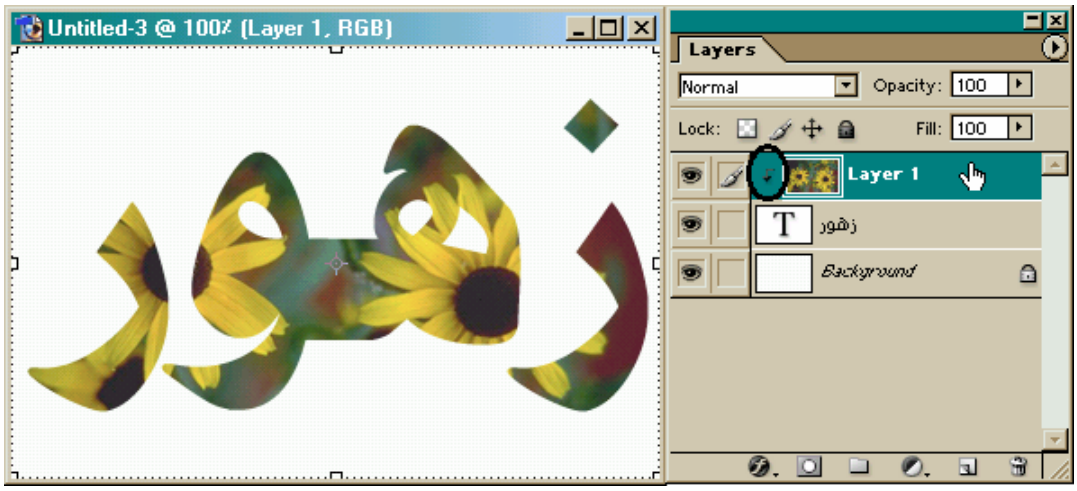
من أجمل التطبيقات لهذه الخاصية هي عندما تريد لنص أن يأخذ شكل ما تحته، كما في الشكل التالي:

لدينا ثلاث طبقات، طبقة نص في الأعلى تليها طبقة صورة أزهار تليها طبقة الخلفية.

نريد لطبقة النص أن تأخذ شكل الأزهار، لذا لابد من تغيير ترتيب الطبقات بجعل طبقة النص في الأسفل لتكون هي الأساس.

قف بالمؤشر على الخط الفاصل بين الطبقتين مع الضغط المستمر على المفتاح Alt حتى يتغير شكل المؤشر إلى ثم انقر بزر الفارة الأيسر لتتم عمليه التجميع.

سيظهر شكل سهم يسار صورة الطبقة يدل على أن هذه الطبقة مجموعة مع الطبقة السابقة.



ملاحظة:

- يمكن إنشاء مجموع التشبيك من قائمة **Layer** نختار الأمر **Group With Previous** أو بالضغط مباشرة على **Ctrl+G**.

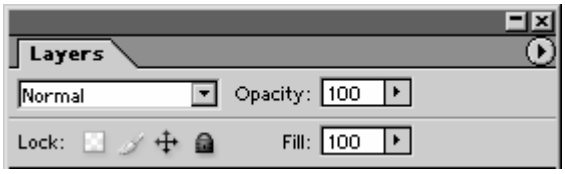
فك التجميع Ungroup

لإجراء عملية فك التجميع، قم بإحدى هذه الطرق:

- قف بالمؤشر على الخط الفاصل بين الطبقتين مع الضغط المستمر على المفتاح **Alt** حتى يتغير شكل المؤشر إلى ثم انقر بزر الفارة الأيسر لفك التجميع.
- اضغط على المفاتيح **Ctrl+Shift+G**.
- من قائمة **Layer** اختر الأمر **Ungroup**.

تغيير شفافية الطبقة ودرجتها اللونية ونمط مزجها

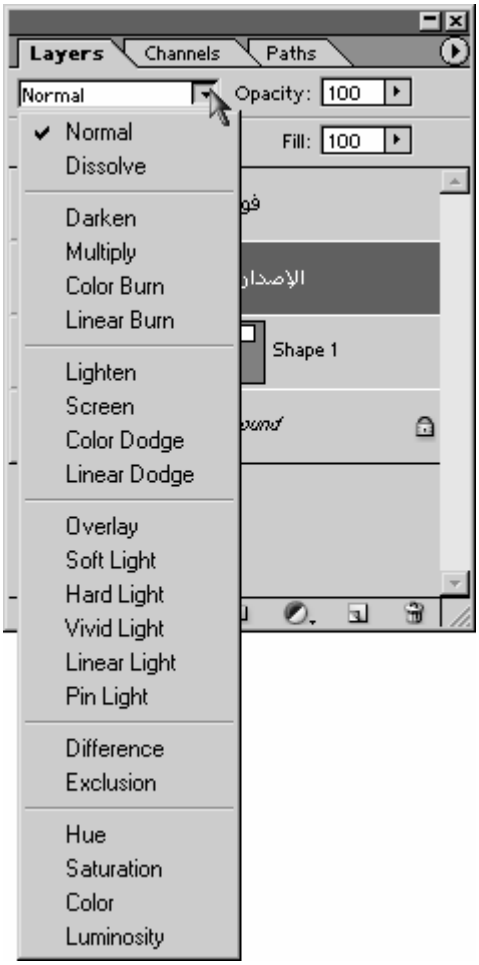
لاحظ قوائم التحكم في أعلى لوحة الطبقات.



بعد تنشيط الطبقة يتم اختيار الدرجة المطلوبة من الشفافية **Opacity** من لوحة الطبقات. إن تقليل درجة الشفافية لأي طبقة يمكنك من رؤية الطبقة التي تحتها.

كما يمكنك تغيير تدرج اللون من القائمة **Fill**.

يمكنك كذلك تغيير نمط مزج الطبقة مع ما تحتها عن طريق **Blending Mode**.



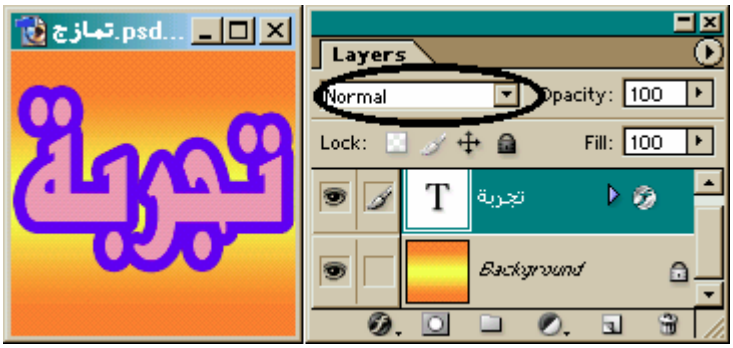
أنماط مزج الطبقات Blending Mode

يتيح لك البرنامج إمكانية مزج الطبقات بطريقة سهلة تضفي على عملك شكلاً رائعاً.

نشط الطبقة المطلوب عمل تمازج لها ثم اختر نوع التمازج من القائمة الموجودة في لوحة الطبقات.

مثال:

لدينا طبقة نص فوق طبقة خلفية بتدرجات لونية، سنرى تأثير تغيير التمازج على طبقة النص، وذلك باختيار نمط التمازج من قائمة الطبقات كما في الشكل.



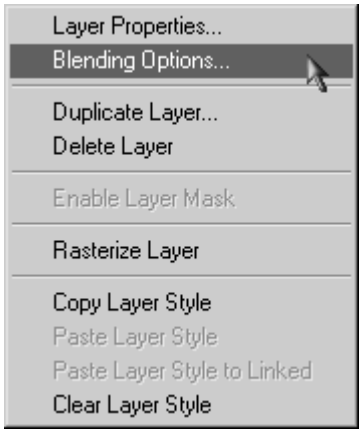
النمط	تأثير تطبيق النمط على الطبقة	النمط	تأثير تطبيق النمط على الطبقة
Normal		Dissolve	
Darken		Multiply	
Color Burn		Linear Burn	

النمط	تأثير تطبيق النمط على الطبقة	النمط	تأثير تطبيق النمط على الطبقة
Lighten		Screen	
Color Dodge		Linear Dodge	
Overlay		Soft Light	
Hard Light		Vivid Light	
Linear Light		Pin Light	
Difference		Exclusion	

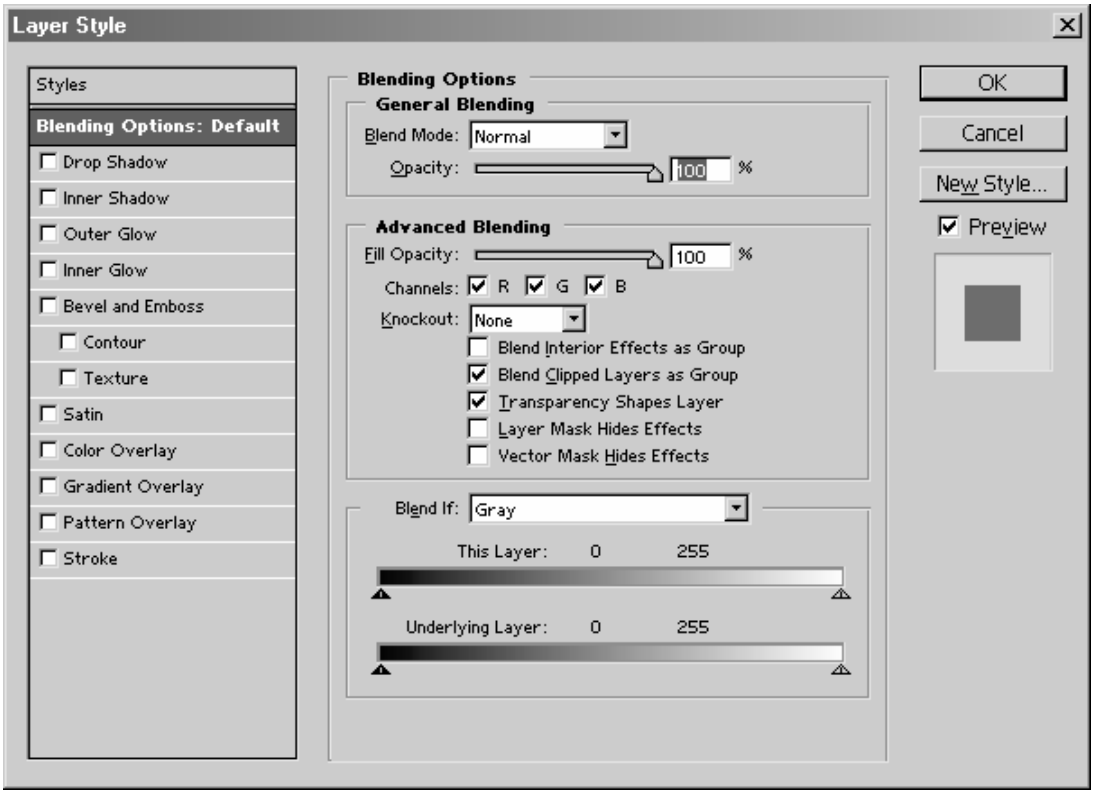
النمط	تأثير تطبيق النمط على الطبقة	النمط	تأثير تطبيق النمط على الطبقة
Hue		Saturation	
Color		Luminosity	

تطبيق تنسيقات المزج Blending Options

انقر على اسم الطبقة بزر الفارة الأيمن، واختر **Blending Options** من القائمة.



سيظهر لك مربع الحوار التالي وبه العديد من التأثيرات.



سوف نتطرق لهذه التأثيرات بالتفصيل عند شرح أداة الكتابة **Typing Tool**.

نسخ تنسيق طبقة Copy Layer Style

إذا كان لديك طبقة تم تطبيق بعض المؤثرات عليها وتريد أن تطبق نفس هذه المؤثرات على طبقة أخرى فإن الأمر **Copy Layer Sytle** يساعدك في هذا.

لتطبيق تنسيق طبقة على طبقة أخرى:

١) انقر بالزر الأيمن للفارة على اسم الطبقة في لوحة الطبقات ثم اختر الأمر نسخ تنسيق طبقة **Copy Layer Style**.

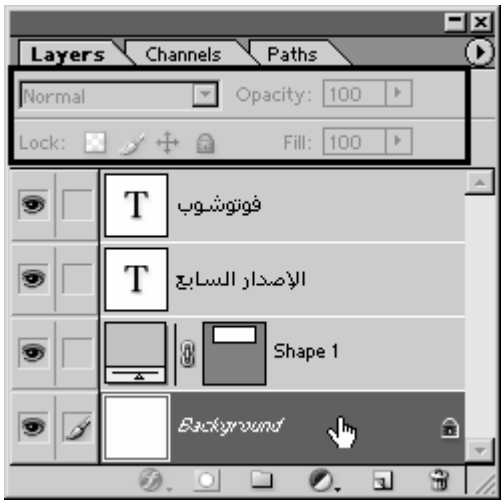
٢) انقر بالزر الأيمن على الطبقة المطلوب تطبيق التنسيق عليها ثم اختر الأمر لصق تنسيق طبقة **Paste Layer Style**.

مسح تنسيق طبقة Clear Layer Style

يتم مسح التنسيق بالنقر بالزر الأيمن على اسم الطبقة في لوحة الطبقات ثم اختيار الأمر **Clear Layer Style**.

تحويل الخلفية Background إلى Layer

كما ذكرنا سابقاً فإن البرنامج يعامل الخلفية معاملة خاصة تختلف عن بقية الطبقات، فمثلاً لا تستطيع تطبيق تنسيقات تغيير درجة المزج والشفافية على الخلفية.



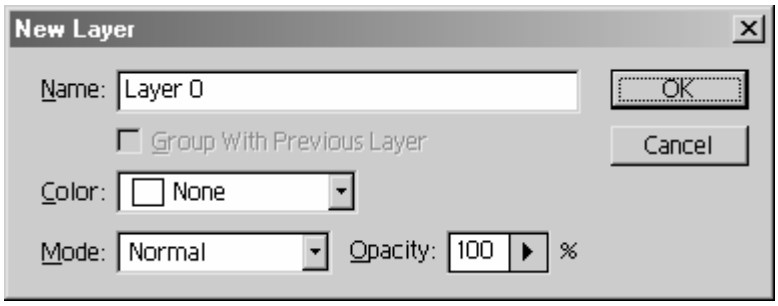
لاحظ اختفاء قوائم التحكم بدرجة اللون والشفافية والمزج عندما تم تنشيط الخلفية. وبالعكس هناك أوامر تستطيع تطبيقها على الخلفية بينما لا تستطيع تطبيقها على أي طبقة أخرى.

فإذا أردت تطبيق تنسيقات الطبقات على الخلفية فيجب تحويل الخلفية إلى طبقة وذلك باتباع التالي:

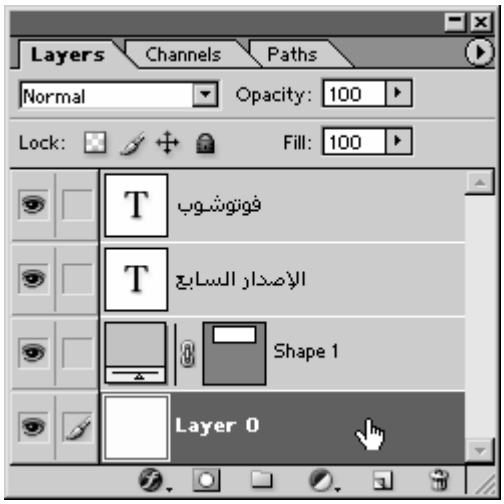
١) نشط الخلفية من لوحة الطبقات **Layer palette**.

٢) من قائمة الطبقات نختار: **Layer ➔ new ➔ layer from background**

٣) سيظهر مربع الحوار التالي، الذي سيطلب منك فيه كتابة اسم للطبقة الجديدة واختيار بقية التنسيقات، اكتب اسم للطبقة أو دع الإسم كما هو ثم اضغط موافق **Ok**.



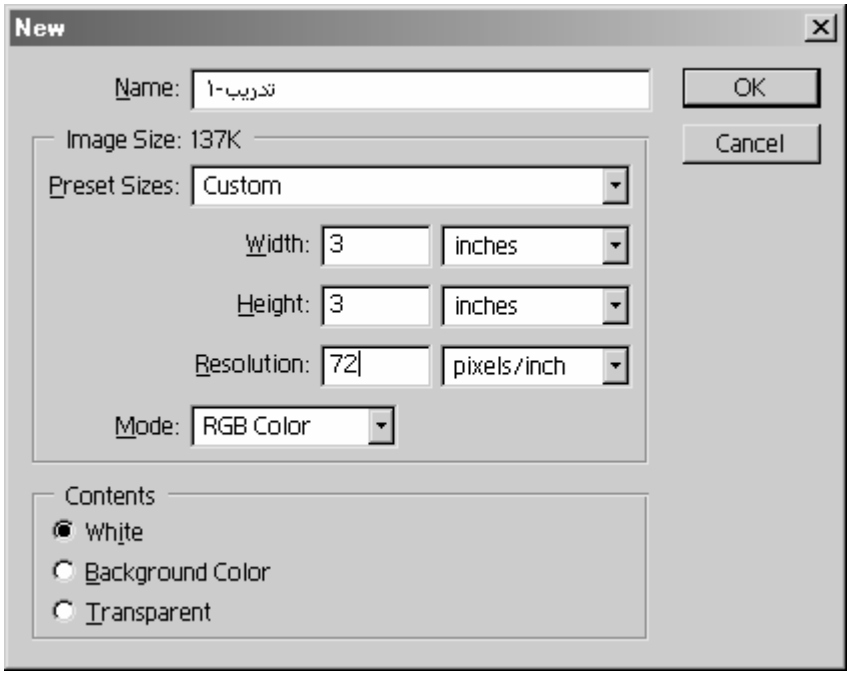
لاحظ في الشكل التالي تغير اسم الخلفية إلى **Layer0** ولاحظ ظهور قوائم التحكم التي كانت باهتةً في السابق.



تدريب (١)

١) افتح ملف جديد من قائمة ملف new ← File.

سيظهر مربع الحوار التالي:



٢) اكتب اسم الملف وحدد أبعاد الصورة بتحديد مقدار العرض (Width) والارتفاع (Height)، واختر نمط الألوان وشكل الخلفية كما في الشكل السابق.

ملاحظة:

- أبعاد الصورة تقاس إما بالبكسل (Pixels) أو بالسنتيميتر (Cm) أو بالمليمتر (mm) أو بالبوصة (Inches) وغير ذلك.
- إذا أردت الرسم باستخدام الألوان فاختر النمط (RGB)، وإذا أردت أن تكون الصورة بدرجات الرمادي فغير نمط الألوان إلى (Grayscale).
- إذا أردت أن تكون خلفية الصورة بنفس لون الخلفية في البرنامج فاختر (Background color) أما إذا أردتها أن تكون بيضاء فاختر (White) وإذا أردت أن تكون الخلفية شفافة فاختر (Transparent).

٣) انقر على أداة الفرشاة (Brush Tool) في شريط الأدوات.

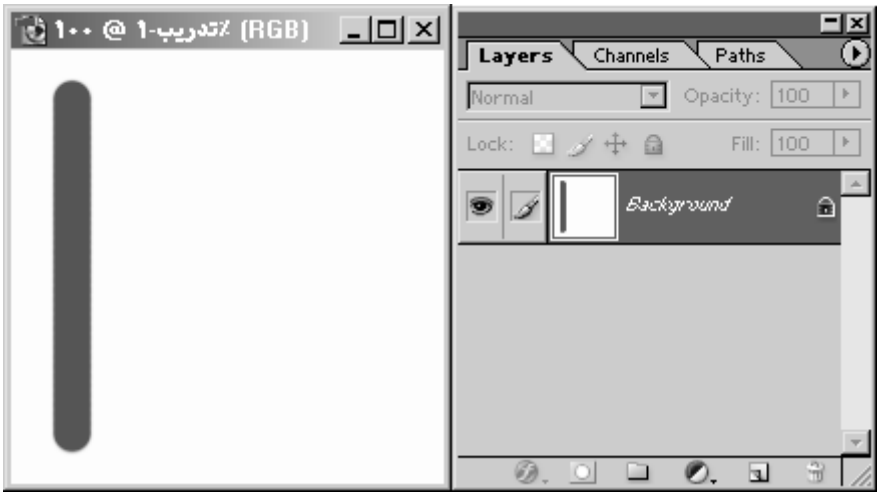
٤) لاحظ ظهور شريط الاختيارات الخاص بالفرشاة في الأعلى.

٥) اختر اللون الأمامي **Foreground color** قبل البدء بالرسم.

٦) اختر شكل وحجم الفرشاة من شريط الاختيارات.

٧) ارسم خطاً باستخدام الفرشاة.

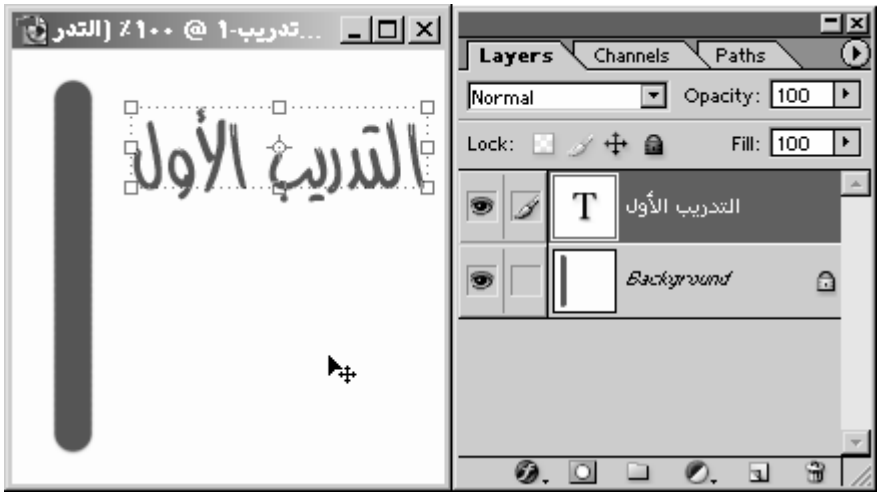
٨) لاحظ أن البرنامج لم يعمل طبقة مستقلة لهذه الأداة وإنما وضعها في طبقة الخلفية.



٩) الآن نريد كتابة نص، اضغط على أداة الكتابة **Type Tool** في شريط الأدوات ثم انقر بالفارة في أي مكان من صفحة الرسم وابدأ بالكتابة.

١٠) بعد الانتهاء اضغط على أداة التحريك **Move Tool** .

١١) لاحظ ظهور طبقة مستقلة للنص في لوحة الطبقات.



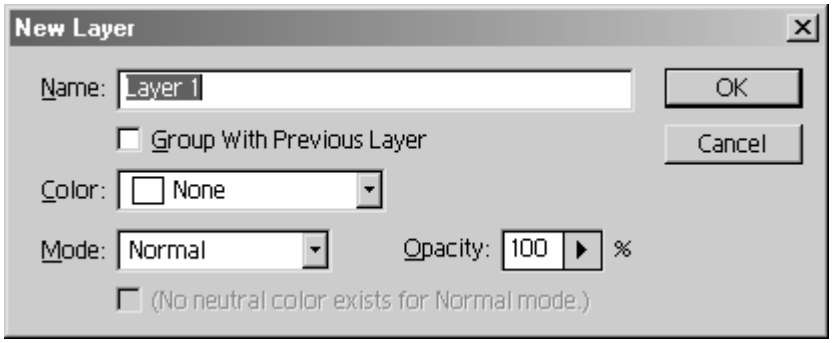
بإمكانك أن تجري بعض التأثيرات على طبقة النص من خلال أدوات التحكم الموجودة في أعلى لوحة الطبقات.

١٢) الآن لو حاولت الرسم باستخدام الفرشاة فإنك لن تستطيع وذلك لأن الطبقة النشطة هي طبقة نص ولا يصح الرسم بداخلها وستجد أن مؤشر الفارة تحول إلى دائرة – كما في الشكل التالي - مما يدل على أنك لا تستطيع متابعة العملية.

١٣) قم بتنشيط طبقة الخلفية وذلك بالنقر على اسمها في لوحة الطبقات ثم أكمل بقية الرسم كما في الشكل التالي.

١٤) الآن سننشئ طبقة جديدة وسنقوم بتطبيق بعض التنسيقات عليها. من قائمة طبقة **Layer** اختر الأمر جديد **New** ثم **Layer** أو اضغط على مجموعة المفاتيح **Ctrl+Shift+N**.

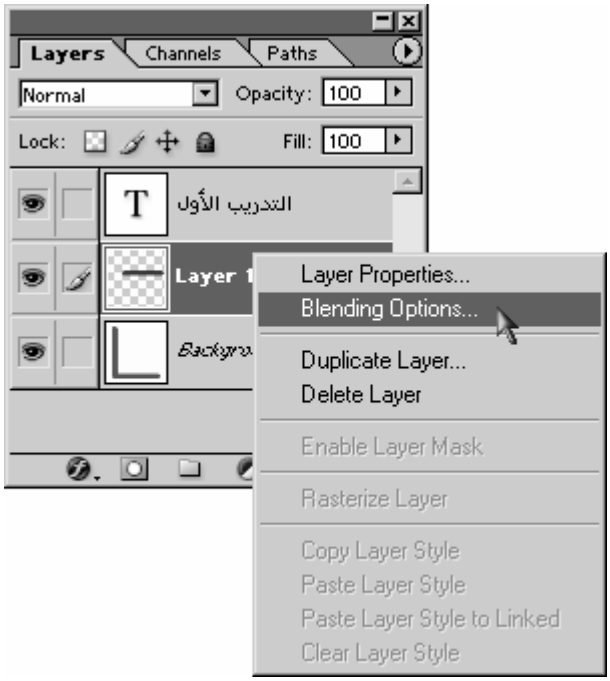
١٥) سيظهر لك مربع حوار لكتابة اسم الطبقة الجديدة.



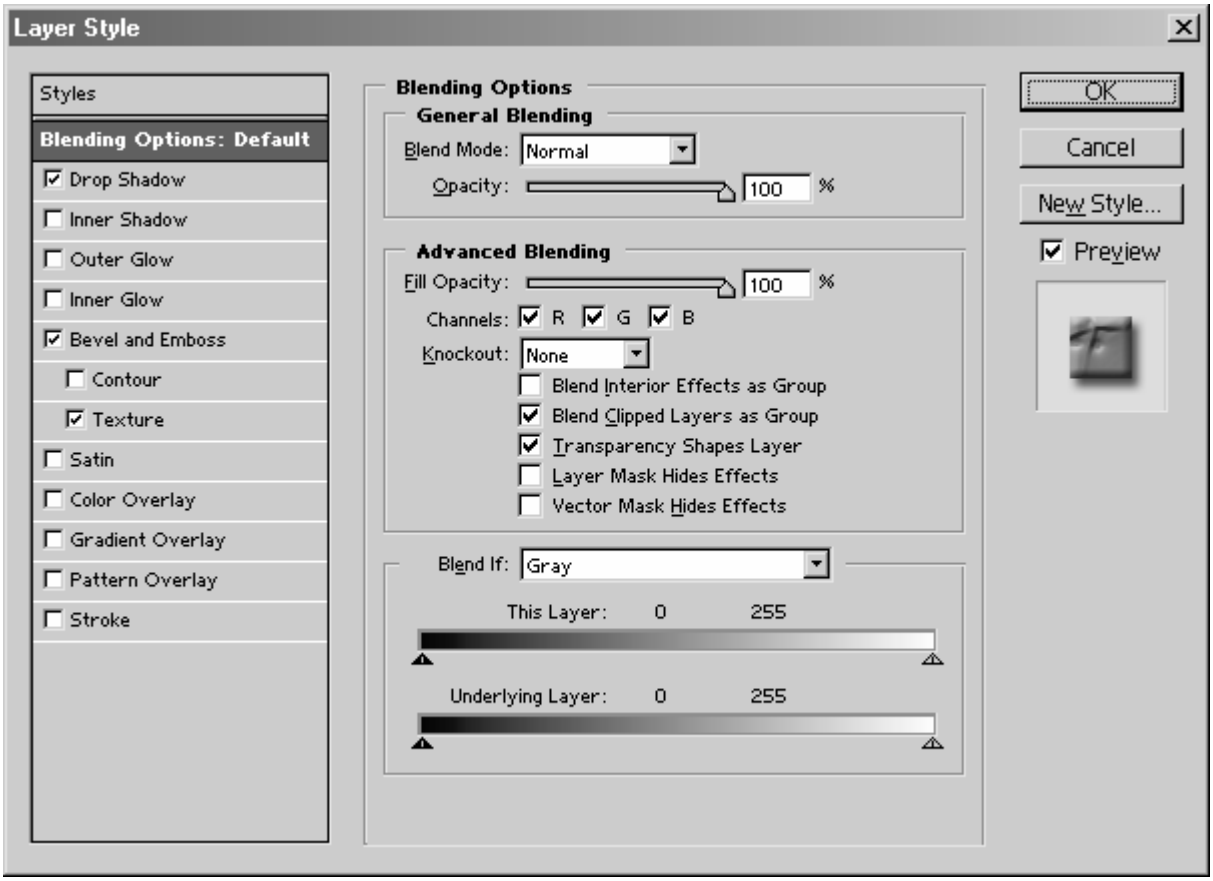
وبالإمكان كذلك إنشاء طبقة جديدة عن طريق النقر على زر إنشاء طبقة جديدة **Creat New Layer** الموجود أسفل لوحة الطبقات.

١٦) بعد إنشاء الطبقة الجديدة ارسم خطاً باستخدام أداة الفرشاة كما في الشكل التالي:

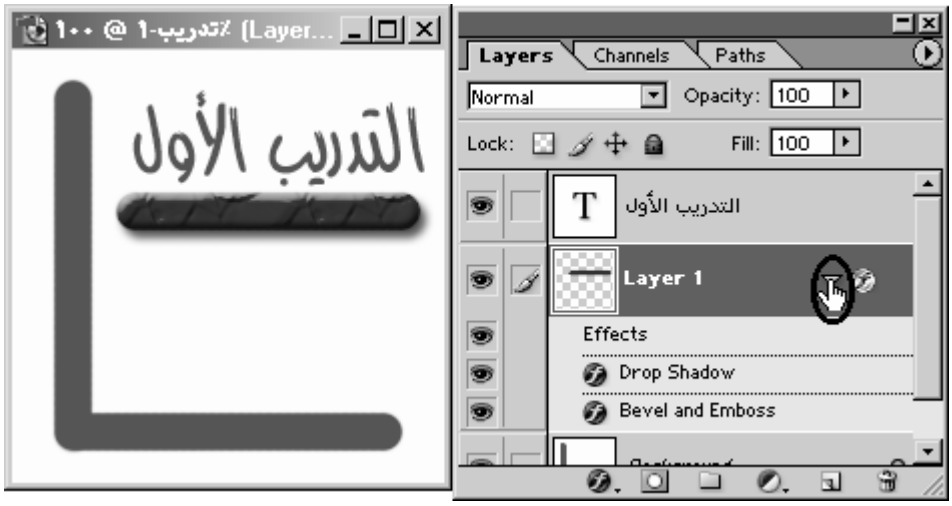
١٧) الآن سنقوم بتطبيق بعض التنسيقات على الطبقة، اضغط بزر الفارة الأيمن على اسم الطبقة الجديدة ثم اختر الأمر "اختيارات المزج" **Blending Options**.



١٨) سيظهر لك مربع اختيارات المزج، ضع علامة ✓ أمام الاختيارات المطلوبة كما في الشكل التالي:

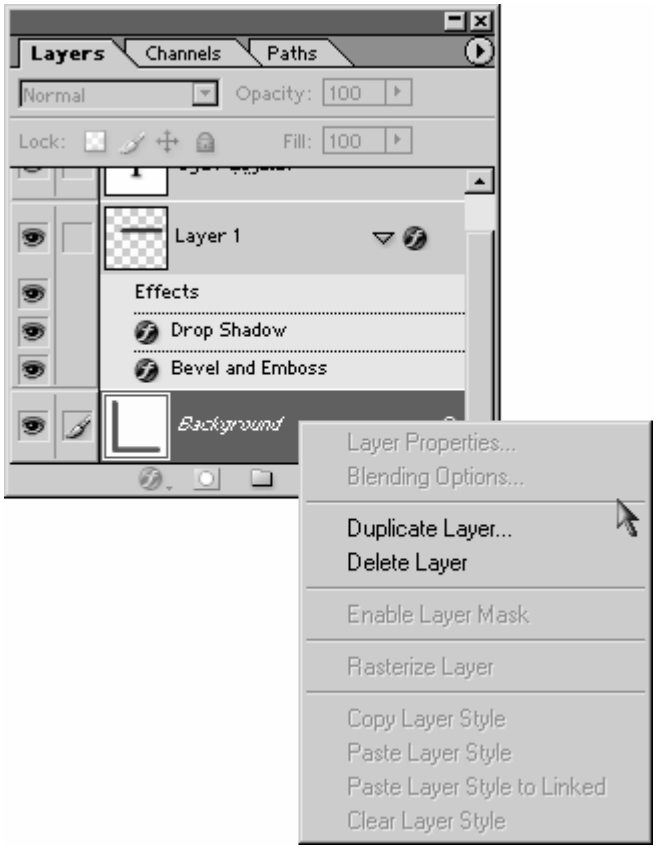


١٩) بعد الضغط على موافق ستظهر لك الطبقة بالشكل التالي:

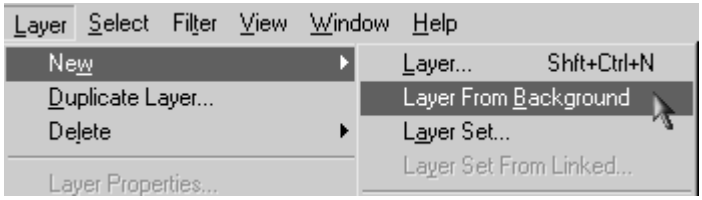


لاحظ ظهور أسماء التأثيرات - التي تم تطبيقها على الطبقة - تحت اسم الطبقة في لوحة الطبقات. الضغط على المثلث الصغير يؤدي إلى إخفاء أسماء التأثيرات.

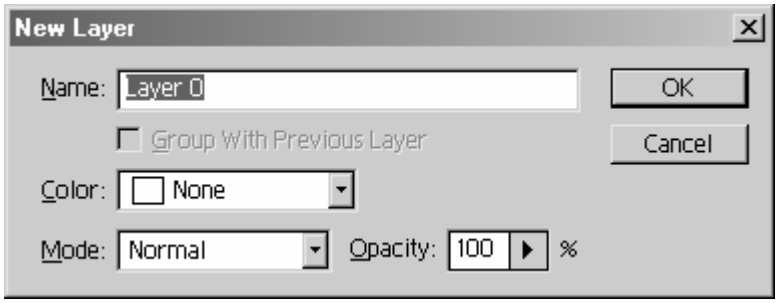
جرب أن تطبق هذه التأثيرات على طبقة الخلفية ستجد أن خيارات المزج **Blending Options** غير فعالة، وذلك لأن طبقة الخلفية كما قلنا سابقاً لها تعامل خاص ليس كبقية الطبقات.



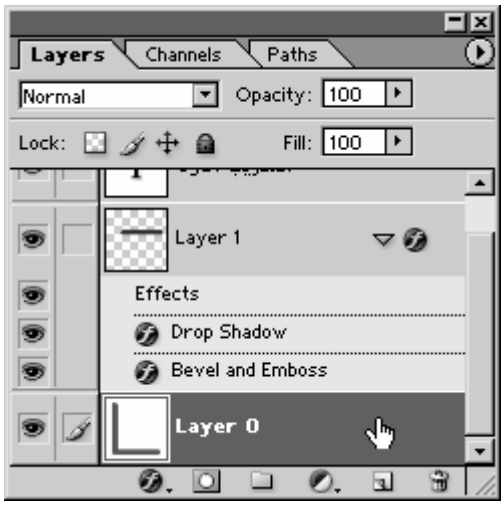
٢٠) حتى تستطيع تطبيق اختيارات المزج على طبقة الخلفية يجب أن تحولها إلى طبقة عادية عن طريق قائمة **Layer** ثم **New** ثم اختر الأمر "طبقة من الخلفية" **Layer From Background**.



٢١) سيظهر لك مربع حوار لكتابة اسم للطبقة، اكتب الاسم الذي تريد أو اتركه على الاسم الافتراضي.

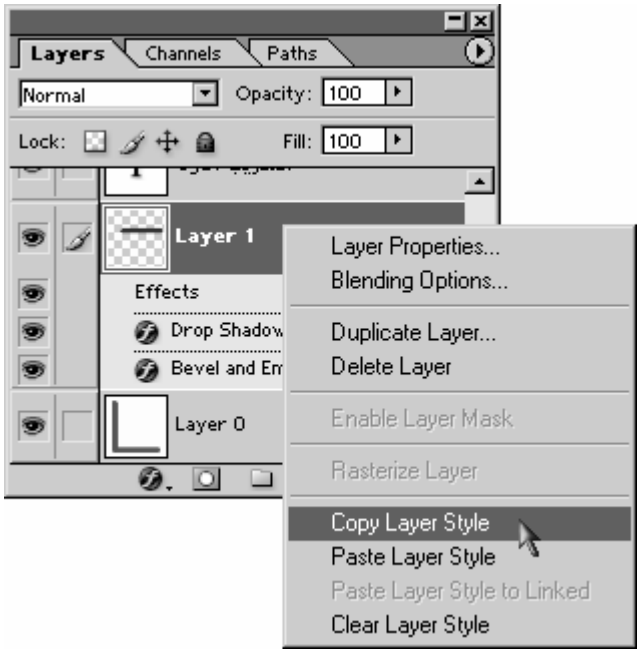


٢٢) اضغط موافق ستجد أن الخلفية تحولت إلى طبقة عادية وبإمكانك تطبيق التنسيقات السابقة عليها.

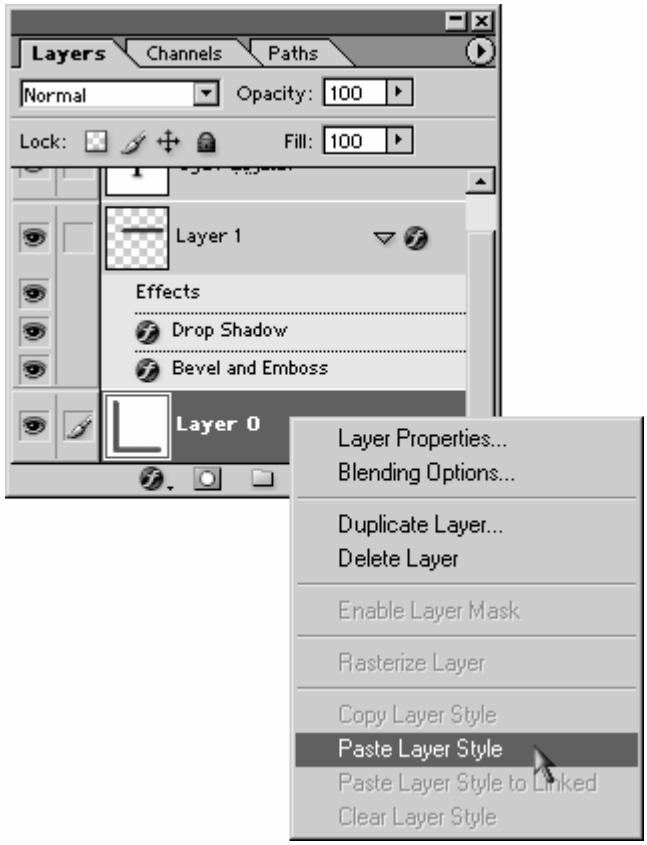


الآن سنطبق على الطبقة **Layer0** التنسيق الذي سبق أن أجريناه على الطبقة **Layer1**.

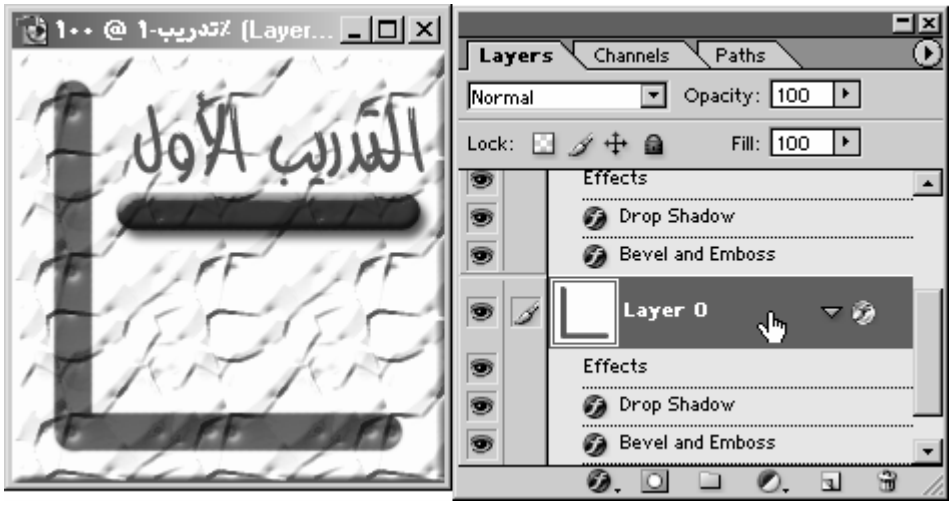
اضغط على **Layer1** بالزر الأيمن واختر الأمر نسخ تنسيق الطبقة **Copy Layer Style**.



اضغط على الطبقة **Layer0** بالزر الأيمن واختر الأمر لصق تنسيق الطبقة **Paste Layer Style**.



سيظهر لك تأثير التنسيق بهذا الشكل:



من خلال هذا التدريب رأينا أن البرنامج وضع النص بشكل تلقائي في طبقة مستقلة بينما وضع الرسمة التي تمت بواسطة أداة الفرشاة في الخلفية ولم يضعها في طبقة مستقلة. ورأينا كيفية إنشاء طبقة جديدة وكيفية تطبيق تأثيرات المزج على طبقة وكيفية تحويل الخلفية إلى طبقة لأجل تطبيق التنسيقات عليها.

حماية الطبقات Locking layers

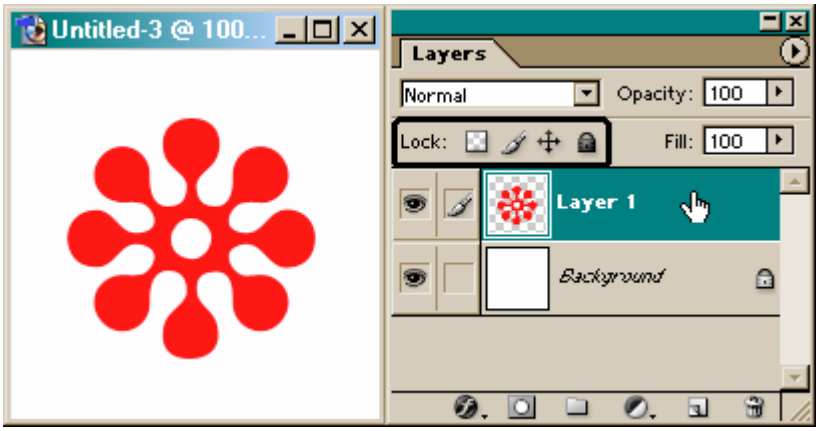
لكل طبقة (باستثناء الخلفية) عدد من الأقفال وذلك للتحكم بحماية محتوياتها. حيث تستطيع حماية محتويات الطبقة حماية جزئية أو كلية.

- فهناك قفل خاص لحماية البكسلات الشفافة في الطبقة فلا تستطيع تلوينها.
- وقفل خاص لحماية بكسلات الطبقة ككل الشفافة وغير الشفافة.
- وقفل خاص لمنع تحريك الطبقة من مكانها.
- وقفل لحماية الطبقة حماية كلية.

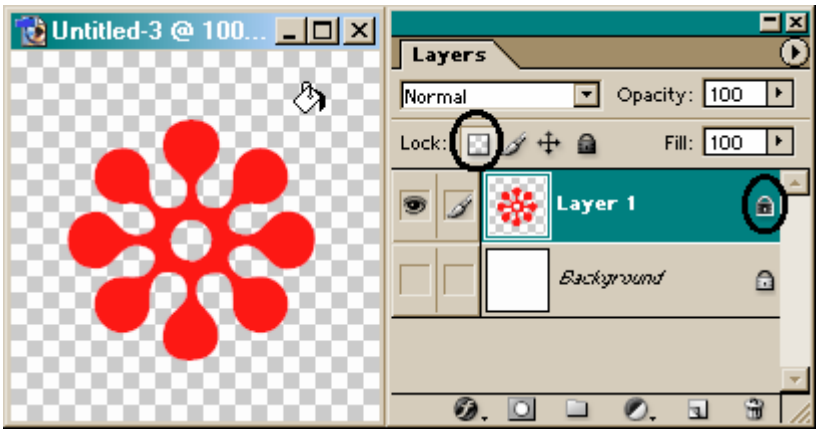
وعند الضغط على أي قفل ستظهر صورة قفل أمام اسم الطبقة.

مثال:

لدينا الصورة التالية:

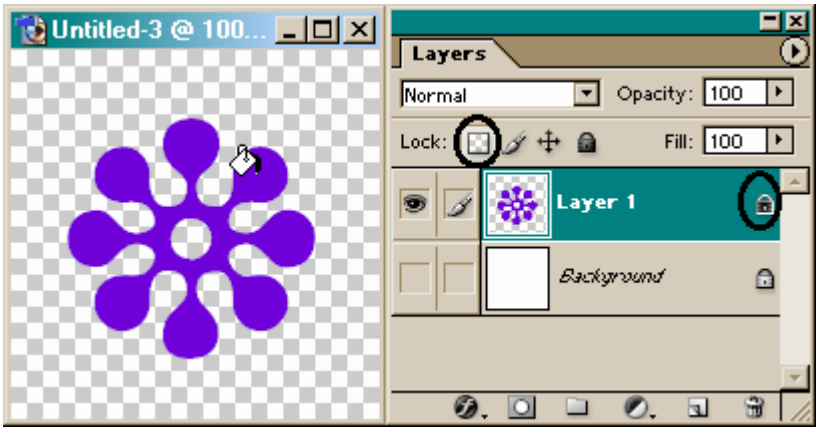


عند النقر على زر ستتم حماية البكسلات الشفافة للطبقة لذا فعند محاولة التلوين باستخدام الدلو فلن يظهر أي تأثي كما في الشكل التالي:

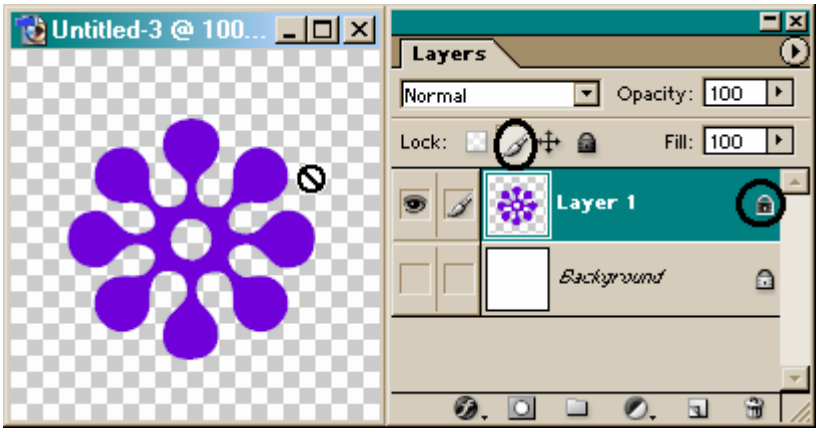


ملاحظة: تم إخفاء طبقة الخلفية حتى تظهر البكسلات الشفافة للطبقة العلوية بوضوح.

تستطيع تلوين البكسلات (الغير شفافة) في الطبقة كما في الشكل التالي:

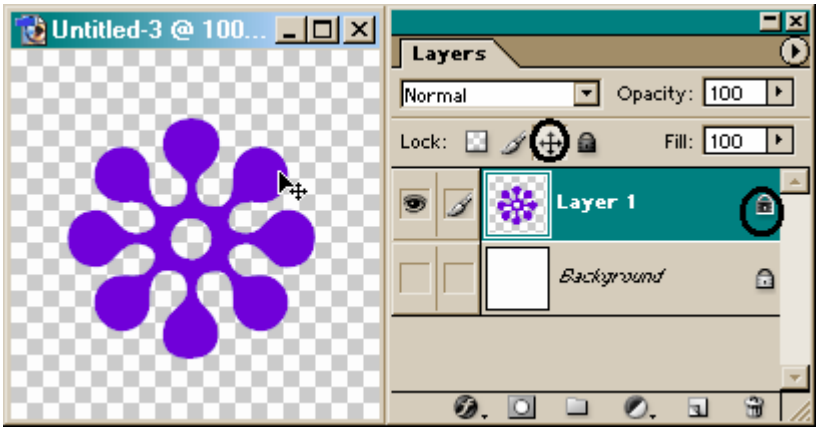


أما عند حماية البكسلات ككل فستظهر علامة ⃠ عند محاولة إجراء أي تغيير في بكسلات الطبقة باستخدام أي أداة من أدوات التلوين كالفرشاة والقلم والدلو وأداة التدرج، لكنك تستطيع تغيير نمط المزج ودرجة الشفافية والتعبئة للطبقة.

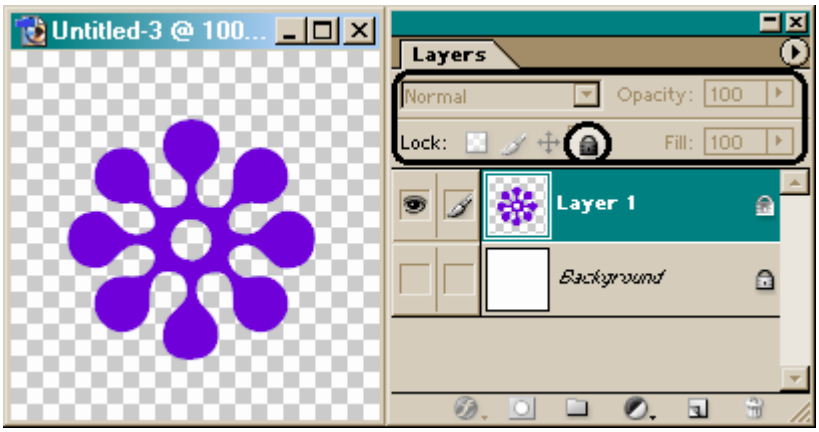


وعند النقر بالأداة لأجل التغيير ستظهر لك الرسالة التالية التي تفيد عدم قدرتك على إتمام العملية لأن الطبقة محمية.

أما عند النقر على الرمز فسيتم حماية مكان الطبقة، ولو حاولت تحريكها باستخدام أداة التحريك فستظهر لك رسالة كالرسالة السابقة.



أما عند النقر على الرمز فسيتم حماية الطبقة بشكل كلي ولن تستطيع تغيير نمط المزج ولا تغيير درجة التعبئة والشفافية.



ملاحظة:

بإمكانك حماية عدة طبقات مرتبطة معاً بأداة ربط الطبقات وذلك عن طريق الأمر **Lock All Linked Layers** من قائمة **Layer**.

أنواع الطبقات

هناك نوعان من الطبقات: طبقات تحوي بيانات متجهة **Vector Data** ويُسمى هذا النوع من الطبقات بالطبقات المتجهة **Vector Layer** مثل: (طبقات النص **Type Layers**، طبقات الأشكال **Shape Layers**، الأقنعة المتجهة **Vector masks**).

والنوع الآخر من الطبقات يحوي بيانات نقطية **Bitmap Data** ويُسمى هذا النوع من الطبقات بـ **Raster Layers** مثل: الطبقات التي تحوي تدرجات لونية أو أُستخدم فيها أي أداة من أدوات التلوين.

ولكل نوع ميزته وأدواته وأوامره الخاصة. فالطبقات المتجهة لا تستطيع استخدام الأدوات الخاصة بالصور النقطية معها إلا بعد تحويلها إلى طبقات نقطية. فلا تستطيع التلوين فيها باستخدام أدوات التلوين ولا تطبيق الفلاتر عليها ولا تلوينها باستخدام التدرجات اللونية ... الخ.

لمزيد من البيان حول الفرق بين البيانات النقطية والبيانات المتجهة راجع موضوع الصور النقطية والصور المتجهة ص ١٤٢.

ملاحظة:

طبقة الخلفية **Background Layer** هي طبقة نقطية.

مثال:

في المثال التالي لدينا طبقتين، طبقة الخلفية وطبقة نص.

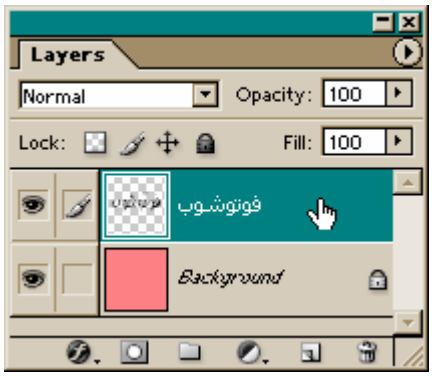
عندما تكون طبقة الخلفية هي المحددة وتختار أداة الدلو فستظهر لك وتستطيع استخدامها لتلوين الخلفية.

بينما عندما تكون طبقة النص محددة وتحاول أن تلون داخلها باستخدام أداة الدلو فلن تستطيع ذلك وسيتغير شكل المؤشر إلى دائرة كما في الشكل التالي:

لذلك لابد من تحويل طبقة النص إلى **Raster Layer**.

من قائمة طبقات **Layer** اختر الأمر التالي: **Layer➔Rasterize** ستظهر لك قائمة بالأوامر، ستجد أن كلمة **Type** ظاهره وذلك لأن الطبقة المحددة هي طبقة نص.

لاحظ التغير الذي حصل في شكل رمز طبقة النص في لوحة الطبقات.



اختر أداة الدلو مرة أخرى ولون خلفية النص ستجد أن الأمر تم بسهولة.

لو حاولت أن تكبر من حجم النص بالطريقة المعتادة لتكبير النص فلن تستطيع ذلك وذلك لأن الطبقة لم تعد متجهة بسبب تطبيق عملية **Rasterize**.

قناع الطبقات layer masks

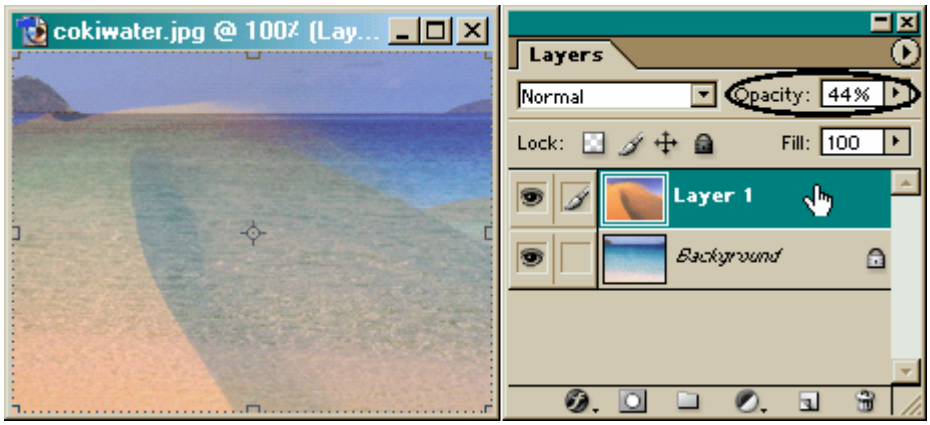
يُعَّرف قناع الطبقة Layer Mask على أنه طبقة تستخدم للتحكم بكيفية إخفاء جزء من الطبقة المصاحبة للقناع أو إخفاءها كلها ، وتتميز هذه العملية بأن إجراء أي تغيير على القناع يعطي تأثيراً على الصورة دون تغيير قيم بكسلاتها.

قناع الطبقة عبارة عن صورة من درجات الرمادي، لذا لا تستطيع التلوين فيها إلا بالأبيض أو الأسود أو درجات الرمادي. التلوين باللون الأبيض يعني إظهار، والتلوين باللون الأسود يعني إخفاء، وأما التلوين بدرجات اللون الرمادي فإنه سوف يعطي درجات من الشفافية.

في الشكل التالي لدينا طبقتين: طبقة الخلفية وتحوي صورة لبحر، والطبقة التي فوقها تحوي صورة لرمال. الطبقة العلوية حجبت تماماً الطبقة التي تحتها.

لو أخفيت طبقة الرمال مؤقتاً ستظهر لك صورة البحر.

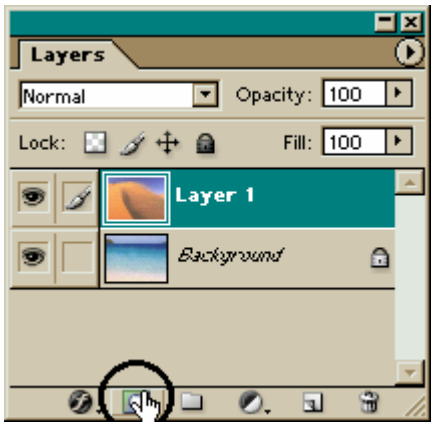
ماذا لو إذا أردت أن ترى أجزاء من صورة البحر من خلال الرمال؟ قد تقول ألجأ إلى التخفيف من درجة شفافية الطبقة الأعلى لأرى ما دونها كما في الشكل التالي:



لكن هذه الطريقة – كما ترى - تؤثر على الطبقة بكاملها، وتتداخل فيها الصورتين تماماً.

ماذا لو أردنا أن يتأثر جزء من الطبقة وليس الطبقة كلها؟ كما في الشكل التالي: ظهر الجزء العلوي من صورة البحر ظهراً تاماً وظهر الجزء السفلي من صورة الرمال كذلك.

في هذه الحالة يلزمك استخدام القناع للطبقة العلوية، وهي طبقة صورة الرمال. اضغط على زر إضافة طبقة قناع **Add Layer Mask** والموجود أسفل لوحة الطبقات.



سيظهر رمز القناع باللون الأبيض بجانب رمز الطبقة النشطة، وهي طبقة صورة الرمال. وسيتم ربط الطبقتين معاً، لاحظ علامة الربط بينهما.

بعد إنشاء طبقة القناع سترى أن لوحة الألوان قد تغيرت إلى الأبيض والأسود.

لون باللون الأسود باستخدام الفرشاة لحجب أجزاء من الطبقة النشطة، والعكس لون بالأبيض إذا أردت أن تُظهرها.

استمر بالتلوين حتى تحصل على الشكل المطلوب.

ملاحظة:

بإمكانك إضافة طبقة القناع عن طريق قائمة الطبقات **Layer➔Add Layer Mask➔Reveal All** أو **Layer➔Add Layer Mask➔Hide All**.

Reveal All وتعني إظهار الكل تجعل القناع كله باللون الأبيض ثم أنت بعد ذلك تخفي الأجزاء المطلوب إخفائها عن طريق التلوين باللون الأسود، و**Hide All** والتي تعني إخفاء الكل تعمل بالعكس،

حيث تلون القناع كله باللون الأسود ثم أنت بعد ذلك تُظهر المناطق المطلوب إظهارها عن طريق التلوين باللون الأبيض.

أما إن أردت إضافة قناع يظهر أو يخفي مناطق محددة باستخدام أدوات التحديد: فاختر أحد الأمرين:

إظهار التحديد **Reveal Selection** أو إخفاء التحديد **Hide Selection**.

لإنشاء حجاب يقوم بإظهار المنطقة المحددة وإخفاء الجزء الباقي من الطبقة نختار من قائمة **Layer** الأمر **Add Layer Mask** ثم **Reveal Selection**.

لإنشاء حجاب يخفي المنطقة المحددة ويظهر المنطقة الباقية من الطبقة نختار من القائمة **Layer** الأمر **Add Layer Mask** ثم **Hide Selection**.

تنبيه هام جداً:

إذا أردت التعامل مع طبقة القناع فتأكد أن طبقة القناع هي النشطة فعلاً، وذلك بالضغط على رمز القناع.

أما إذا كانت الطبقة التي تحوي الصورة هي النشطة ولونت بالأسود تريد حجب منطقة فلن ترى تأثير الحجب ولكن سيظهر لون أسود بالضبط مثلما تتعامل مع الطبقات العادية، كما في الشكل التالي:

طبقات التعديل Adjustment Layer وطبقات التعبئة Fill Layer

تتيح لنا هذه الطبقات اختيار وتجربة التعديلات اللونية للصورة بدون التعديل الدائم على بكسلاتها، إذ تتصرف كستار يظهر تأثيره على كل الطبقات التي تقع تحتها مما يتيح لنا تصحيح عدة طبقات عن طريق تعديل واحد على تلك الطبقة بدلاً من تعديل كل طبقة بشكل منفصل.

طبقات التعديل وطبقات التعبئة لها نفس خصائص أي طبقة صورة عادية، فبإمكانك التحكم بشفافيتها وتطبيق تأثيرات المزج عليها وحذفها وإخفائها وإعادة ترتيبها وتكرارها.

مع كل طبقة تعديل أو تعبئة سيظهر القناع الخاص بها.

إنشاء طبقة تعديل Adjustment Layer

لإنشاء طبقة تعديل:

١) حدد الطبقة المطلوب تعديلها.

٢) اختر: Layer➔New Adjustment Layer ستظهر قائمة بخيارات التعديل.

أ) Levels: لتعديل مستويات اللون.

ب) Curves: لتعديل المجال اللوني.

ج) Color Balance: لتغيير مزيج الألوان في صورة ملونة.

د) Brightness/Contrast: لتعديل الإضاءة والتباين.

ه) Hue/Saturation: لتعديل اللون وصفاته والإضاءة لكل مركبة من مركبات اللون في الصورة.

و) **Selective Color**: لتعديل اللون بتغير كمية الحبر المستخدم لتشكيل اللون المحدد.

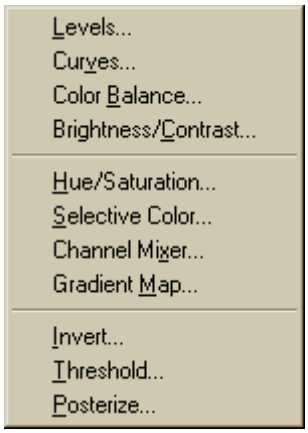
ز) **Channel Mixer**: لتعديل اللون بمزج قنوات اللون.

ح) **Gradient Map**: لتطبيق تدرج لون على الصورة.

ط) **Invert**: لإنشاء الصور السلبية لصورة ما.

ي) **Threshold**: لتحويل الصور لملونة والرمادية إلى صور عالية التباين بالأبيض والأسود.

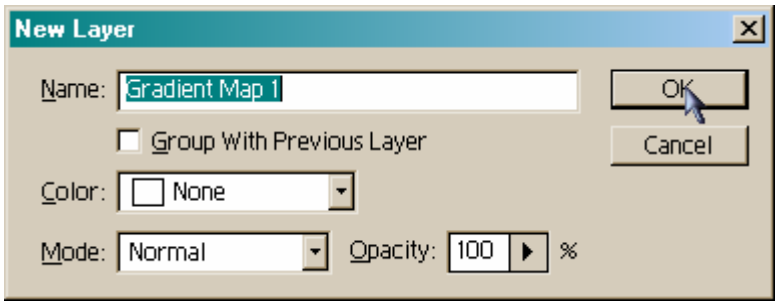
ك) **Posterize**: يقوم بتحديد عدد المستويات اللونية لصورة ما ومن ثم تحديد **Pixels** إلى أقرب مستوى لها.



في المثال التالي سنجري تعديل باستخدام التدرجات اللونية **Gradient Map**.

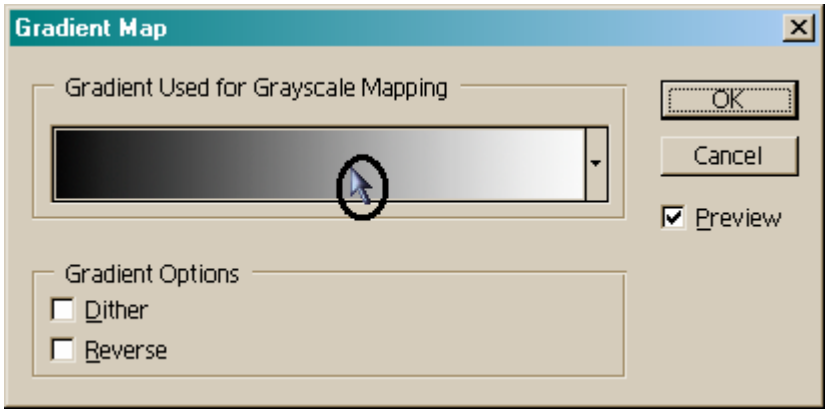
١) حدد الطبقة المطلوبة.

٢) من قائمة الطبقات اختر طبقة تعديل جديدة: **Layer➔New Adjustment Layer** ستظهر قائمة بخيارات التعديل. اختر التعديل **Gradient Map**. سيظهر لك مربع الحوار التالي:

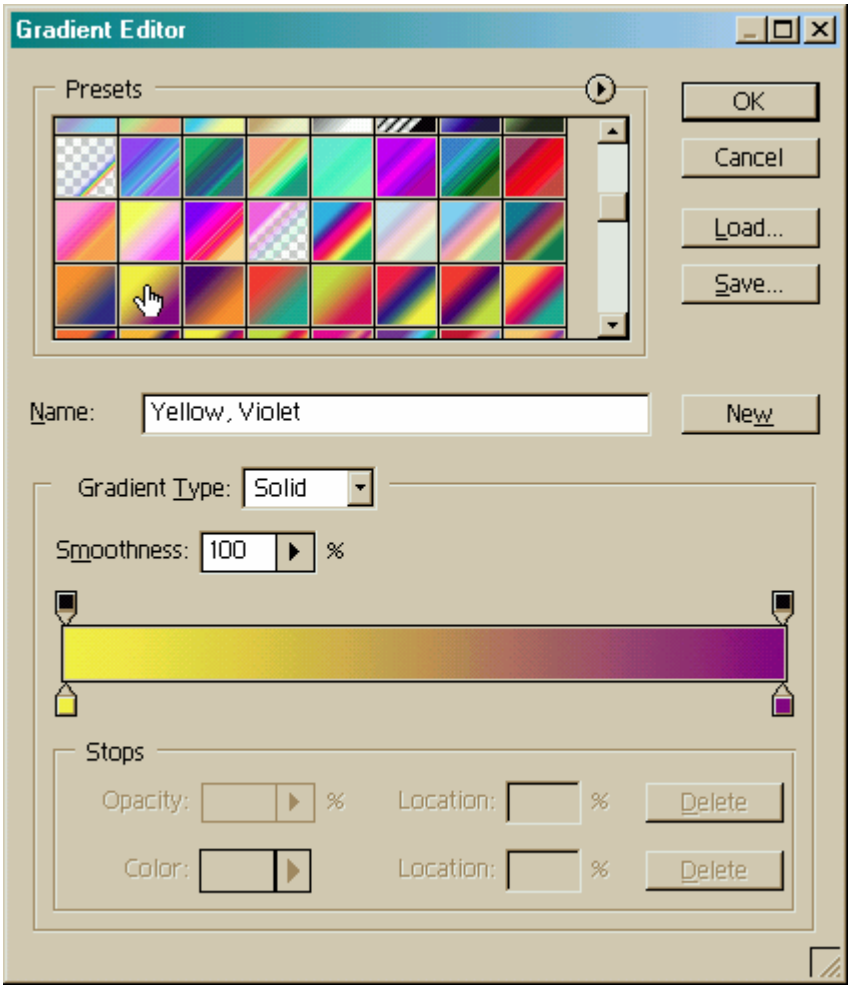


٣) اكتب اسم للطبقة وإن شئت فدعه كما هو، حدد درجة الشفافية المطلوبة **Opacity** واختر نمط المزج **Mode** ثم اضغط موافق.

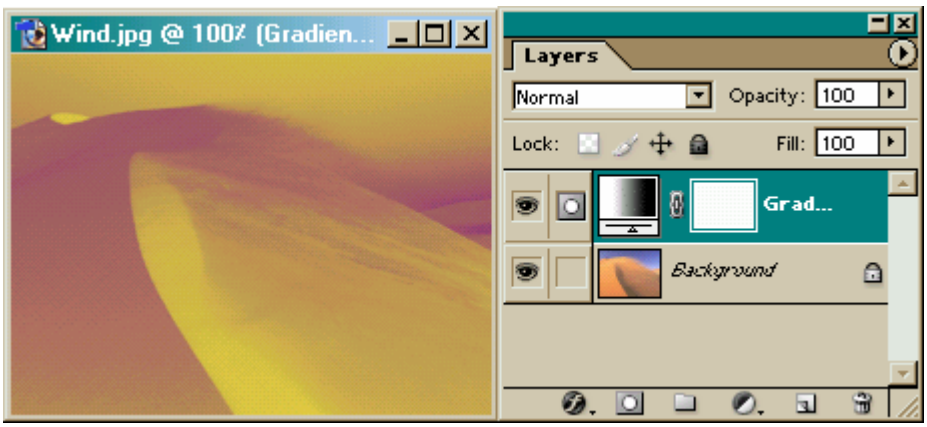
٤) سيظهر لك مربع حوار التدرجات اللونية اضغط على شكل التدرج ليظهر لك محرر التدرجات.



٥) في محرر التدرجات اضغط على التدرج المطلوب وستشاهد تأثيره مباشرة على الصورة.



٦) بعد أن تضغط موافق سيتم إنشاء طبقة جديدة فوق الطبقة التي طلبت تعديلها، ستجد طبقة تحوي التدرج اللوني وبجانبها طبقة القناع.



بإمكانك أن تختار تدرج لوني آخر وذلك بالنقر المزدوج على طبقة التدرج. وبإمكانك أيضاً أن تظهر بعض أجزاء الطبقة السفلية وذلك في التعديل في القناع كما تعلمت سابقاً.

إنشاء طبقة التعبئة Fill Layer

تتم بنفس طريقة طبقة التعديل **Adjustment Layer** ولكنها لا تعدل اللون وإنما تعمل تعبئة للطبقة ككل.

ولإنشاء طبقة تعبئة اختر: **Layer➔New Fill Layer** ستظهر قائمة بخيارات التعبئة (**Solid Color** لون مصمت (أي بدون تدرجات أو نقوش)، **Gradient** تدرج لوني، **Pattern** تكسية).

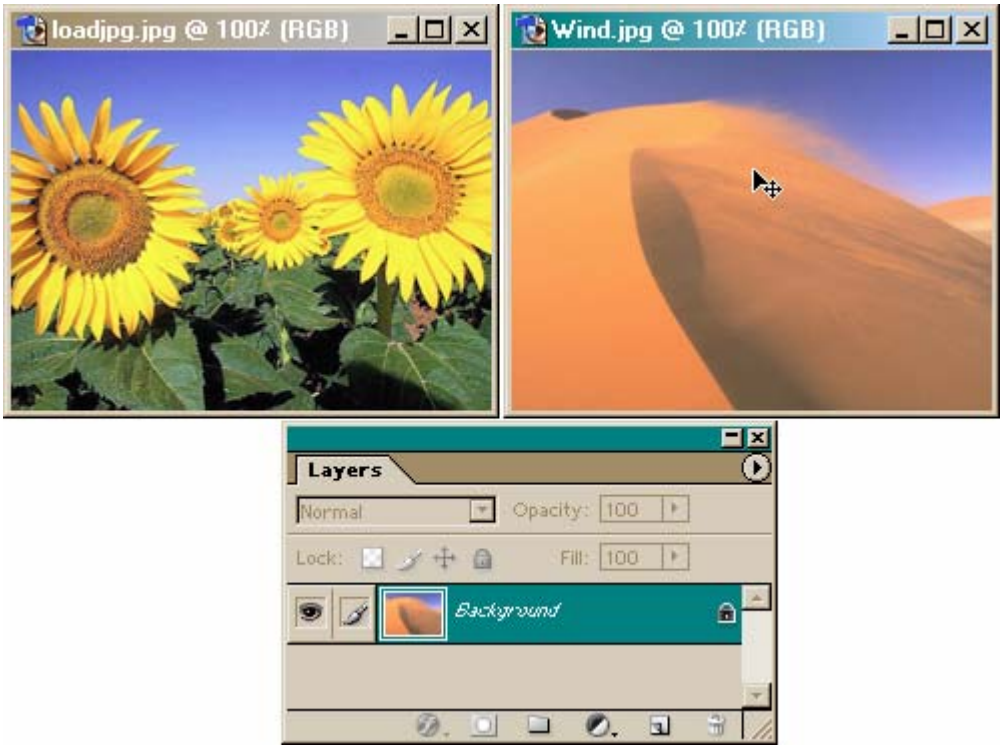
نسخ طبقة من مستند إلى آخر

تستطيع نسخ طبقة من مستند ولصقها في مستند آخر عن طريق سحبها من لوحة الطبقات إلى المستند الآخر.

مثال:

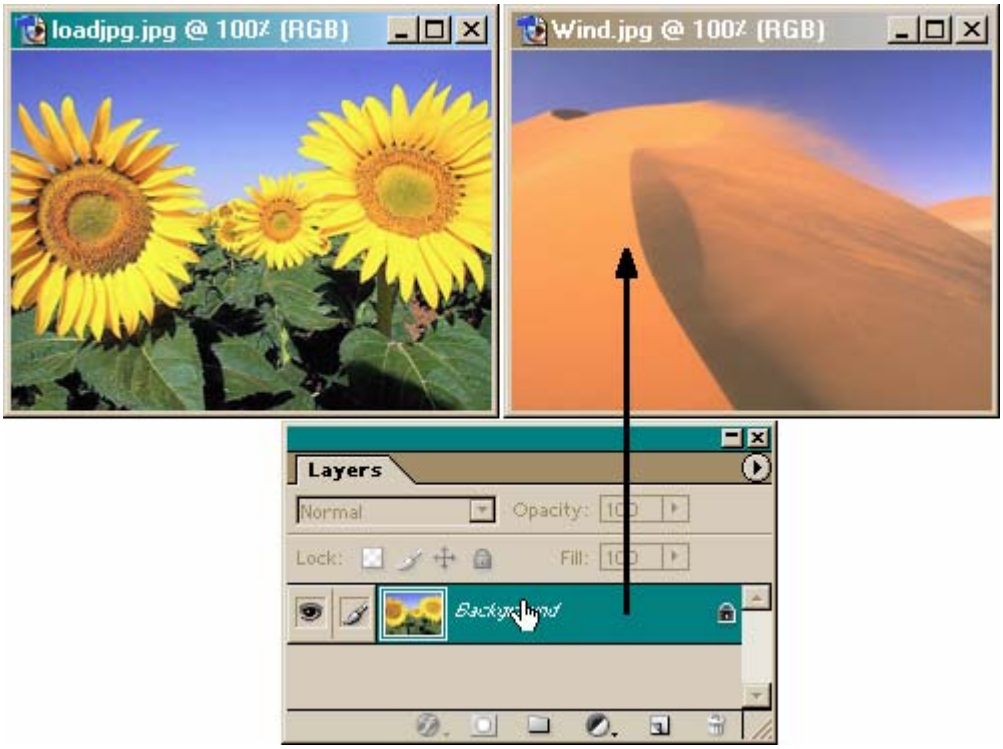
لدينا مستندين مفتوحين. المستند الأول يحوي صورة رمال واسمه **wind** والثاني يحوي صورة زهور دوار الشمس واسمه **loadjpg**.

بما أن المستند الأول هو النشط فقد ظهرت الطبقة الخاصة به في لوحة الطبقات.

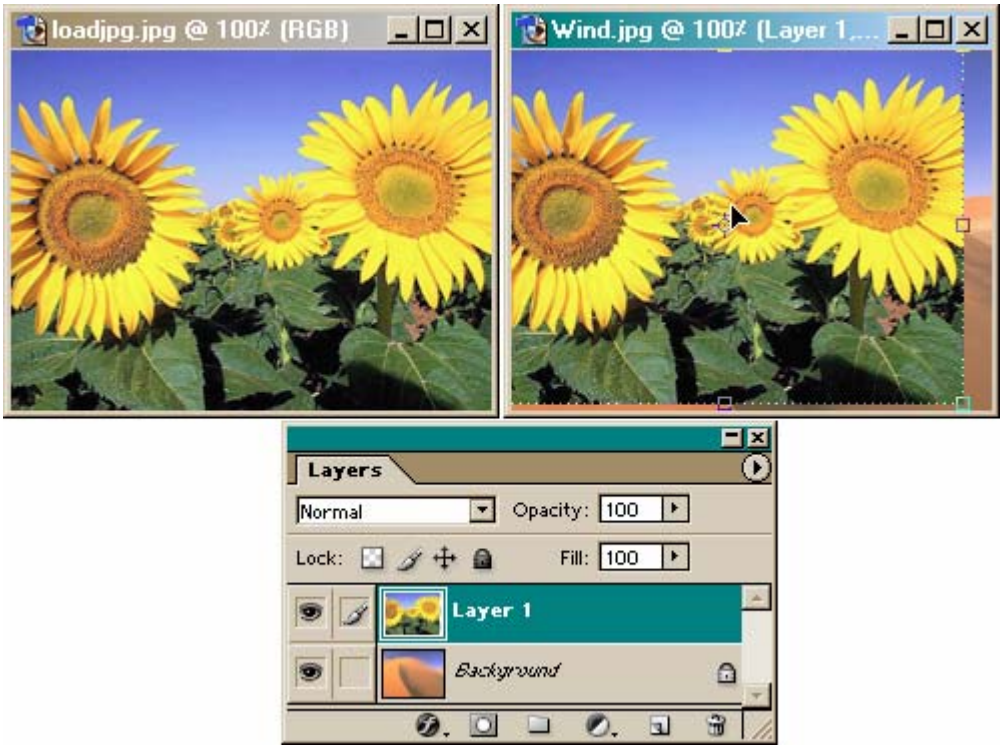


تم تنشيط المستند الثاني وذلك بالنقر عليه بالفارة فظهرت طبقة الخلفية الخاصة به في لوحة الطبقات.

تم سحب طبقة الخلفية هذه إلى المستند الأول كما في الشكل التالي:



فحصلنا على نسخة من هذه الطبقة ، وأصبح المستند الأول يضم طبقتين.



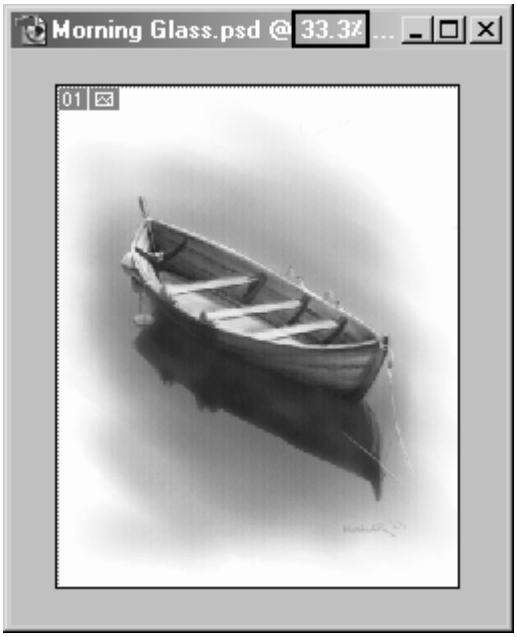
بإمكانك نسخ أي طبقة وذلك بتشيطها أولاً ثم اختيار الأمر تحديد كلي من قائمة تحديد **Select➔All** ثم اختيار الأمر نسخ من قائمة تحرير **Edit➔Copy** وبعد ذلك لصقها في المستند المطلوب عن طريق **Edit➔Paste**.

طرق مشاهدة الصورة

بإمكانك مشاهدة ملف الصورة في البرنامج بعدة مستويات من التكبير والتصغير تتراوح بين ٠,١٣٪ - ١٦٠٠٪.

الحجم ١٠٠٪ يعني الحجم الحقيقي للصورة.

يقوم البرنامج بعرض نسبة العرض في شريط عنوان ملف الصورة كما في الشكل التالي.



بإمكانك تغيير حجم عرض الصورة بعدة طرق:

١) استخدام قائمة المشاهدة View لتكبير أو تصغير الصورة:

أ) لتكبير الصورة اختر View ➔ Zoom in.

ب) لتصغير الصورة اختر View ➔ Zoom out.

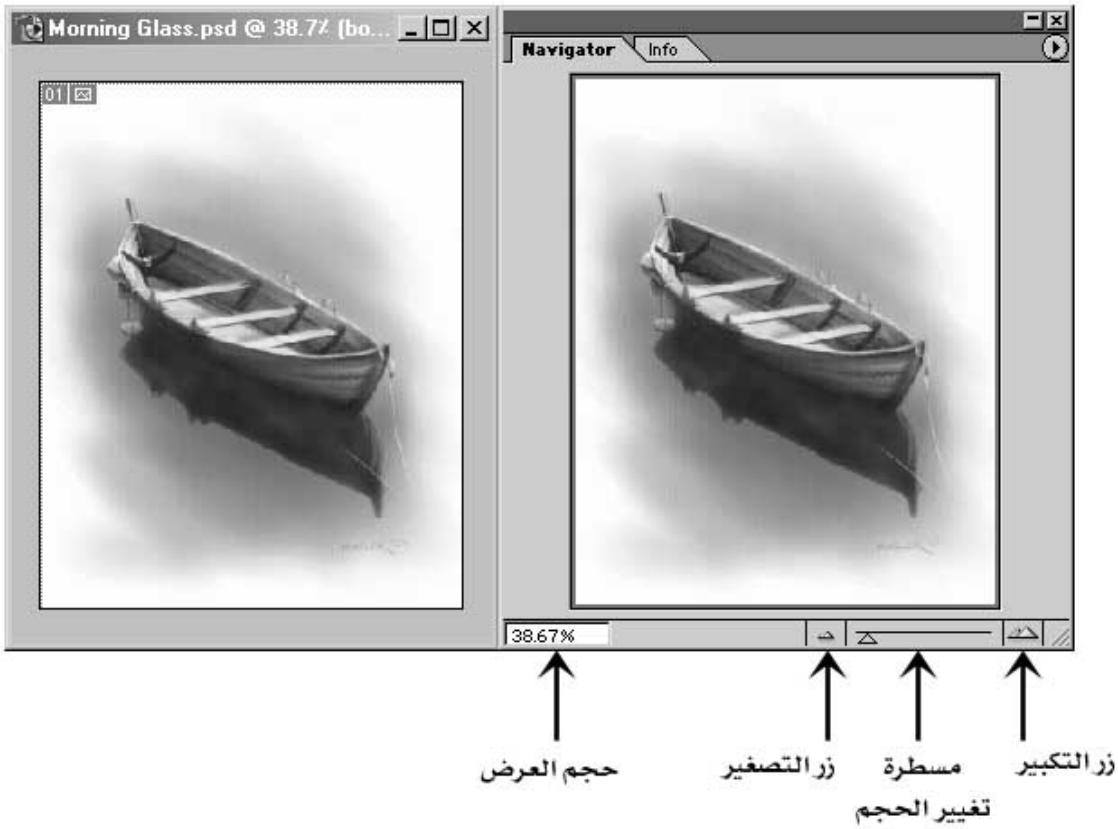
ج) للعودة للحجم الحقيقي ١٠٠٪ اختر View ➔ Actual Pixels.

٢) استخدام أداة التكبير والتصغير Zoom Tool والموجودة ضمن شريط الأدوات.

أ) لتكبير الصورة اضغط على زر التكبير الموجودة ضمن شريط الاختيارات الخاص بالأداة.

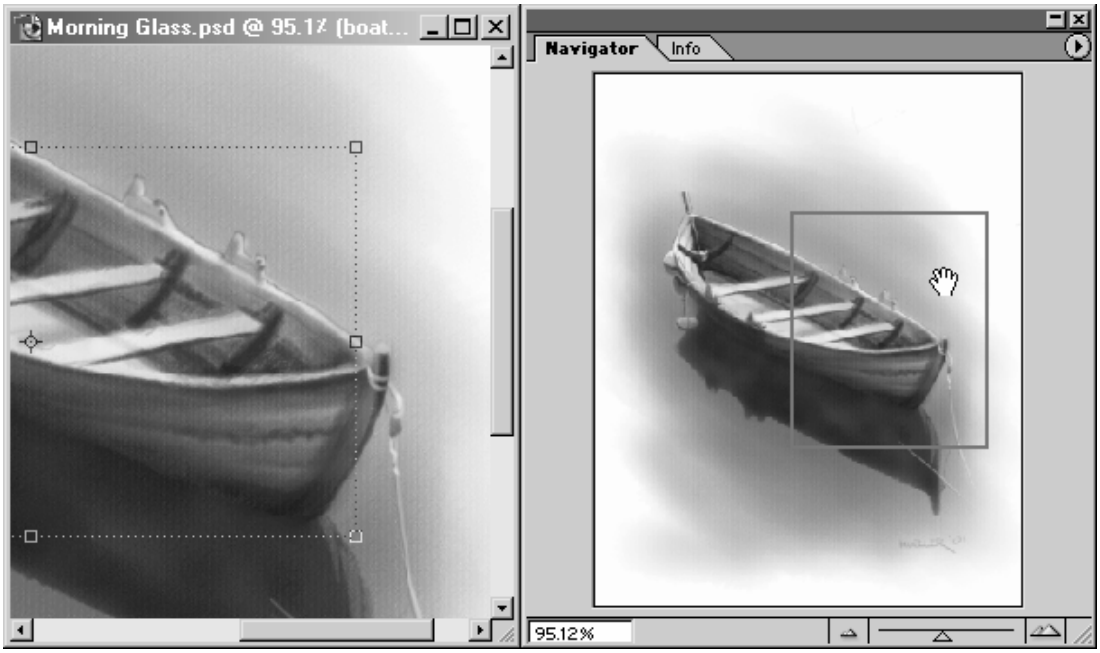
ب) لتصغير الصورة اضغط على زر التصغير الموجودة ضمن شريط الاختيارات الخاص بالأداة.

٣) استخدام لوحة Navigator من قائمة Window، حيث تستخدم لمشاهدة أجزاء من الصورة مختفية داخل نافذة المستند.



بالضغط على زر التكبير أو التصغير أو سحب مثلث تغيير الحجم الموجود على المسطرة يتم تغيير الحجم وسترى التأثير مباشرة على الصورة داخل نافذة المستند.

إذا تم تكبير حجم الصورة بحجم أكبر مما تُظهره النافذة فستظهر شرائط التمرير الخاصة بنافذة المستند كما في الشكل التالي (الجهة اليسرى).



لاحظ في الشكل الأعلى ظهور مربع العرض في لوحة **Navigator**. وهذا المربع يظهر عندما يتم تكبير حجم الصورة بحجم أكبر مما تستوعبه نافذة مستند الصورة.

وبإمكانك التحكم بهذا المربع بسحبة إلى منطقة أخرى لمشاهدة أجزاء أخرى من الصورة.

عندما تستخدم أياً من أدوات المشاهدة فأنت تغير طريقة عرض الصورة وليس حجم مستند الصورة.

تغيير طرق العرض على الشاشة

بإمكانك التحكم بطرق العرض على الشاشة بإظهار أو إخفاء كلاً من: شريط قوائم البرنامج، شريط عنوان المستند وشرائط التمرير. وذلك عن طريق أزرار التحكم التي تظهر أسفل شريط الأدوات.

الزر الأيسر : للعرض العادي، أي يظهر شريط القوائم وتظهر شرائط التمرير الخاصة بنافذة مستند الصورة وكذلك شريط عنوان النافذة.

الزر الأوسط : يعرض كامل نافذة المستند على كامل الشاشة مع خلفية رمادية وبدون ظهور شريط العنوان أو شرائط التمرير.

الزر الأيمن : يعرض نافذة المستند على كامل الشاشة بخلفية سوداء وبدون شريط العنوان أو شريط القوائم أو شرائط التمرير.

طرق تصحيح الأخطاء

عند وقوعك في خطأ ما تستطيع التراجع عنه باختيار الأمر **Undo** من قائمة **Edit** أو بالضغط مباشرة على المفتاحين **Ctrl+Z** حيث سيقوم بالتراجع عن آخر عملية تمت.

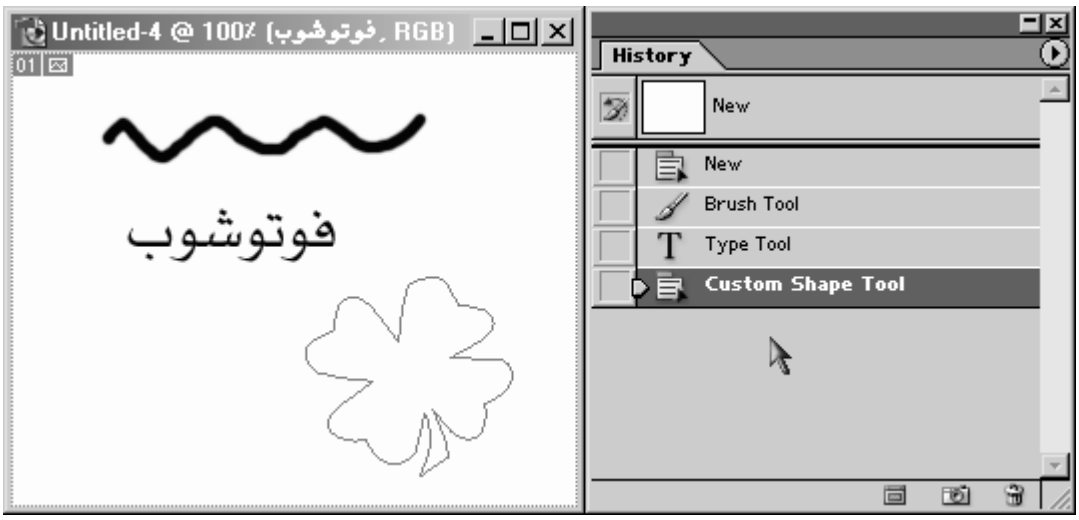
بإمكانك كذلك استخدام الأمر إرتداد أو رجوع **Revert** من قائمة ملف **File** وهذا الأمر يرجعك إلى آخر نسخة للملف تم حفظها ويتجاهل كل العمليات التي بعدها.

استخدام لوحة المحفوظات History Palette

يتم تسجيل جميع العمليات التي قمت بها في لوحة تسمى لوحة المحفوظات. وعن طريقها تستطيع التراجع عن عملية أو أكثر.

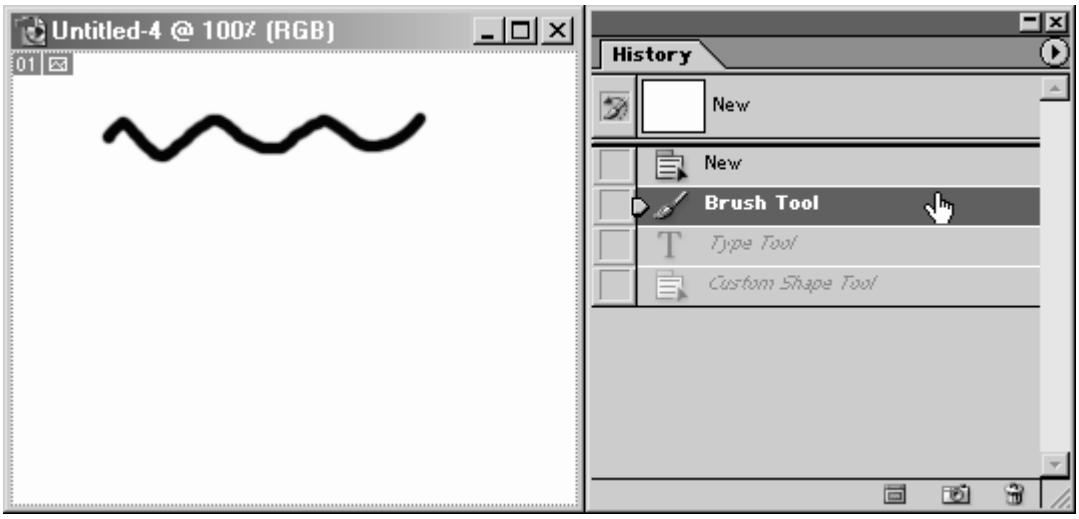
تستطيع إظهار هذه اللوحة عن طريق **History** ← **Window**.

- في المثال التالي فتحنا مستند جديد فتم تسجيل العملية تحت مسمى **New**.
- ثم استخدمنا أداة الفرشاة لرسم الخط المتعرج فتم تسجيل العملية تحت مسمى **Brush Tool**.
- ثم كتبنا كلمة "فوتوشوب" فتم تسجيل العملية تحت مسمى **Type Tool**.
- ثم أنشأنا الوردة باستخدام الأداة **Custom Shape Tool** فتم تسجيل العملية تحت مسمى **Custom Shape Tool**.



إذن يتم تسجيل العمليات في لوحة المحفوظات بنفس الترتيب الذي قمنا به في العمل أول عملية تكون في أعلى اللوحة والتي تليها أسفل منها وهكذا، ويتم تسمية العمليات باسم الأدوات أو الأوامر التي استخدمت فيها.

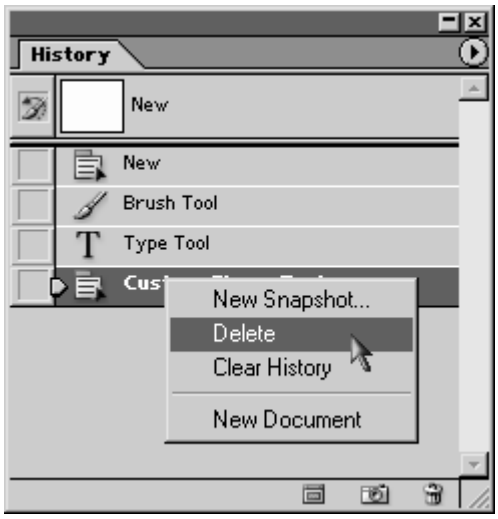
عند الضغط على العملية **Brush Tool** فإن البرنامج يقوم بالتراجع عن كل العمليات التي بعدها وستظهر أسماء العمليات بلون باهت كما في الشكل التالي.



بإمكانك العودة مرة أخرى للعمليات التي تم التراجع عنها.

وبإمكانك حذف العملية نهائياً من لوحة المحفوظات بحيث لا يمكن العودة لها مرة أخرى.

اضغط على اسم العملية المطلوب حذفها بزر الفارة الأيمن واختر الأمر حذف **Delete**.



سيظهر لك مربع حوار يسألك إن كنت تريد حذف العملية، اضغط على زر الموافقة **Yes**.

سيزيل العملية تماماً من اللوحة كما في الشكل التالي.

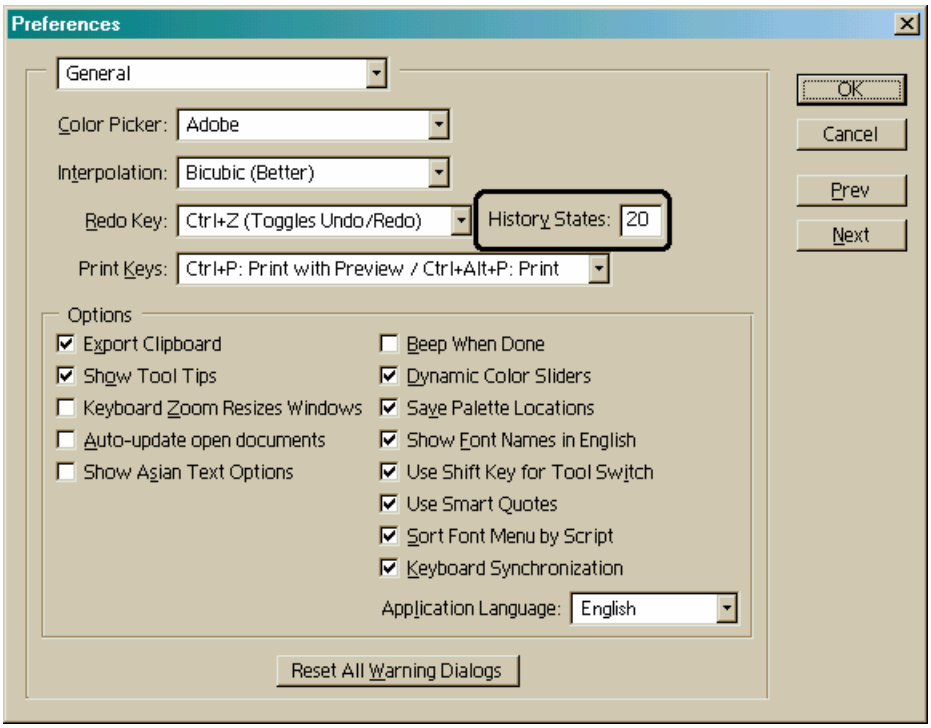
إذا ازدحمت لوحة المحفوظات بأسماء العمليات فبإمكانك مسح أسماء العمليات السابقة دون حذف العمليات نفسها وذلك بالضغط على اسم العملية - التي تريد مسح ما قبلها - بزر الفارة الأيمن ثم اختيار الأمر مسح المحفوظات **Clear History**، كما في الشكل التالي.

الأمر **Clear History** يمسح الأسماء من اللوحة فقط ولكنه لا يمسحها من ذاكرة الكمبيوتر فإذا أردت مسحها من الذاكرة لتقليل استهلاك الذاكرة فاختر الأمر تنظيف **Purge** وذلك من خلال:

Histories ➔ Purge ➔ Edit مع الانتباه إلى هذا الأمر يقوم بمسح لوحات المحفوظات لجميع الملفات المفتوحة ولايمكن التراجع عنه.

ملاحظات هامة عن لوحة المحفوظات

- التغييرات التي تتم على إعدادات البرنامج مثل تغيير اللوحات،الألوان، الخط، شكل فرشاة الرسم ... الخ لا تُسجل في لوحة المحفوظات.
- العمليات تُضاف من الأعلى إلى الأسفل أي أن العمليات القديمة تكون في أعلى اللوحة والأحدث تكون في الأسفل.
- لوحة المحفوظات تحتفظ فقط بعشرين عملية فإذا زادت العمليات عن العشرين يتم حذف العمليات القديمة تلقائياً. وبإمكانك زيادة عدد العمليات المسموح بتسجيلها عن طريق قائمة **تحرير** ثم اختيار الأمر **تفضيلات** ثم **عام**: **Edit➔Preferences➔General**



وانتبه إلى أن زيادة العدد سيكون على حساب الذاكرة.

- عند غلق المستند وإعادة فتحه سيتم محو كل ما في لوحة المحفوظات.

- عند اختيار عملية من لوحة المحفوظات ثم إجراء تعديل في الصورة سيتم إزالة كل العمليات بعد العملية المختارة سابقاً. وبإمكانك استعادتها عن طريق اختيار تراجع **Undo** من قائمة تحرير **Edit** مباشرة قبل إجراء أي عملية أخرى.
- عند حذف عملية من العمليات فإنه سيتم حذف كل العمليات التي بعدها.
- لاستبدال مستند موجود سابقاً بعملية مختارة من مستند آخر اسحب عملية من لوحة المحفوظات للمستند الأول وأسقطها في المستند الثاني.

استخدام المسح Erasing

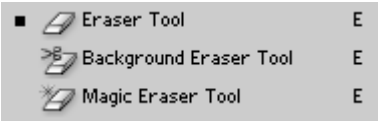
من طرق تصحيح الأخطاء: استخدام أداة المحاة.

أداة المحاة تغير لون البكسلات في الصورة عند تمرير الأداة فوقها وهذا التغيير يختلف حسب شكل المحاة وحسب حالة الطبقة.

تستطيع التحكم بحجم المحاة عن طريق اختيار حجم معين لأداة الفرشاة من شريط الاختيار الخاص بالأداة.

أشكال أداة المحاة

عند الضغط على أداة المحاة تظهر لك ثلاثة أشكال للأداة.



ولكل شكل استخدامه الخاص.

أداة المحاة Eraser Tool

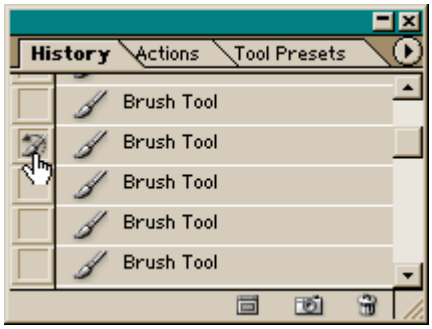
إذا كنت تعمل على طبقة الخلفية (Background) أو على طبقة تم حماية الشفافية لها Lock Transparency pixels فإن البكسلات التي تم تمرير أداة المحاة فوقها يتغير لونها إلى لون الخلفية الحالي.

وفي غير هاتين الحالتين فإن البكسلات تتغير إلى اللون الشفاف عند تمرير أداة المسح فوقها.

توفر لك الأداة العديد من الخيارات والتي تظهر على شريط الاختيارات.

- قائمة **Mode** توفر لك خيارات متعددة لشكل الممحاة، فبإمكانك الاختيار بين فرشاة **Brush** أو قلم **Pencil** أو كتلة **Block**. ولكل نمط خياراته الخاصة.
- من خلال الخيار **Opacity** تستطيع التحكم بدرجة المسح، القيمة ١٠٠ تعني مسح تام للون البكسلات وما دون هذا الرقم يعني مسح جزئي.
- أما الخيار **Flow** أي تدفق فلأجل التحكم بسرعة تطبيق اللون من خلال الفرشاة.
- وأخيراً الخيار **Erase to History**، هذا الخيار له علاقة بلوحة المحفوظات **History Plate** والتي سبق شرحها. ويُستخدم لأجل العودة إلى مرحلة من العمليات أو لقطة من الصورة دون التأثير على العمليات التي تليها.

اضغط على المربع يسار المرحلة المطلوبة لتظهر لك صورة فرشاة المحفوظات كما في الشكل التالي:

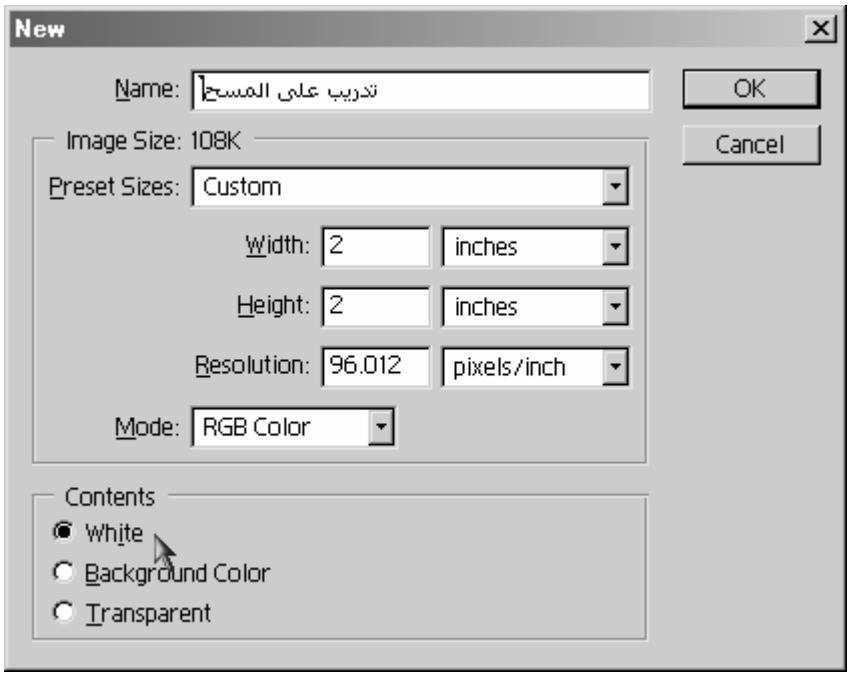


اختر **Erase to History** من لوحة خيارات الممحاة ثم ابدأ المسح، ستجد أن أداة المسح أعادت الجزء الممسوح إلى الحالة التي اخترتها من لوحة المحفوظات دون التراجع عن بقية الخطوات التي تليها للأجزاء التي لم تتعرض للمسح.

تدريب:

١) افتح برنامج الفوتوشوب إن لم يكن مفتوحاً.

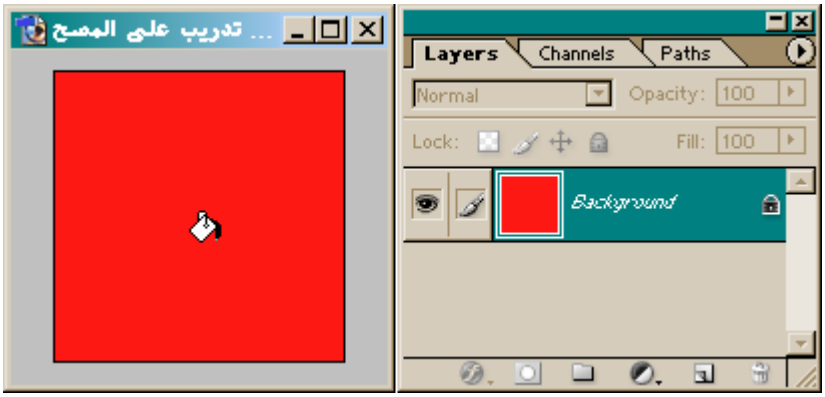
٢) أنشئ ملفاً بخلفية بيضاء حسب المواصفات التالية:



٣) بعد الضغط على موافق **Ok** ستظهر لك صفحة العمل.

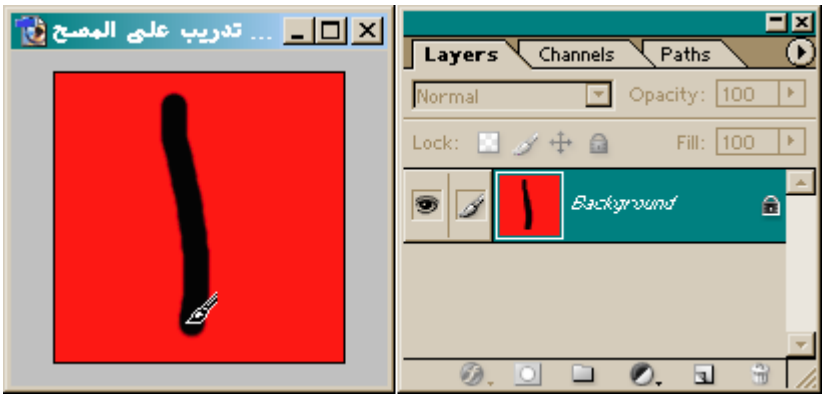
٤) اختر أداة الدلو ثم غيّر اللون الأمامي **Foreground color** إلى اللون الأحمر.

٥) انقر بأداة الدلو على منطقة العمل ليتم تغيير لون الخلفية إلى اللون الأحمر كما في الشكل التالي.

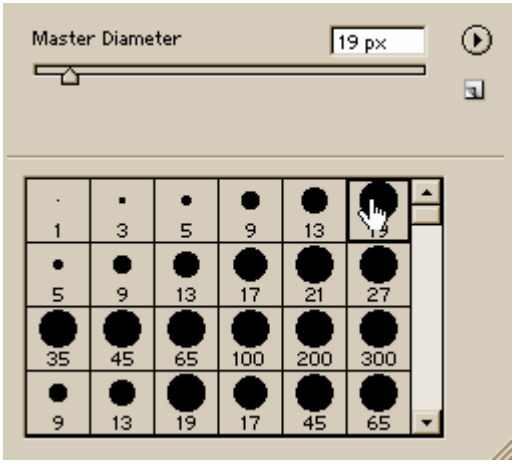


٦) الآن قم بتغيير اللون الأمامي إلى اللون الأسود ولون الخلفية إلى اللون الأخضر.

٧) باستخدام أداة الفرشاة ارسم خطاً كما في الشكل التالي.

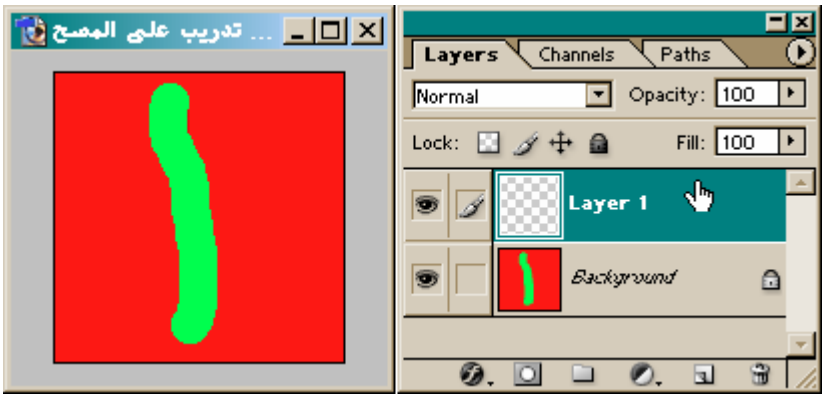


٨) اختر أداة الممحاة، ومن قائمة الخيارات في الأعلى اختر حجماً كبيراً للفرشاة وليكن ١٩.

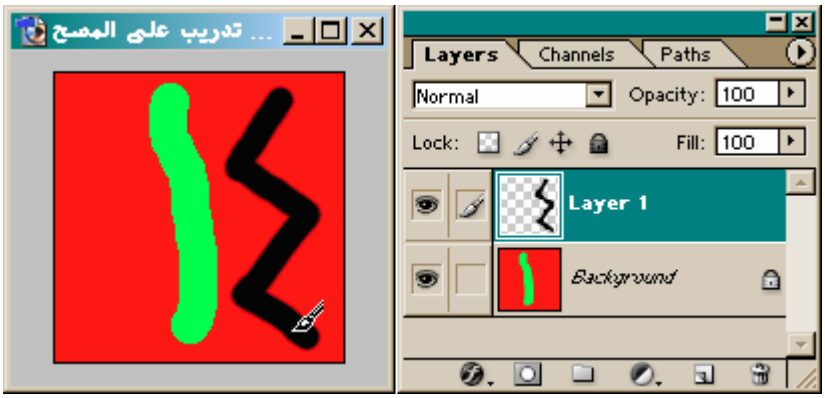


٩) مرر أداة المسح فوق الخط وذلك باستخدام الضغط والسحب، ستجد أن البكسلات تغير لونها إلى لون الخلفية الحالي وهو اللون الأخضر.

١٠) أنشئ طبقة جديدة وذلك بالضغط على زر طبقة جديدة New Layer والموجود أسفل لوحة الطبقات.



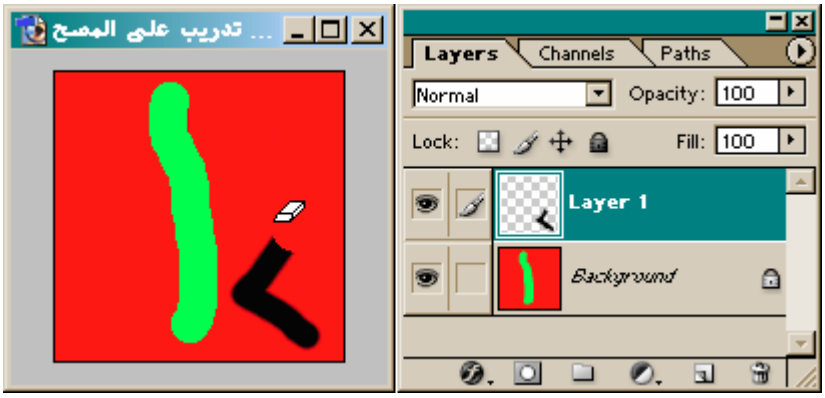
١١) اختر أداة الفرشاة ثم عين حجماً مناسباً وارسم خطاً متعرجاً بلون أسود داخل الطبقة.



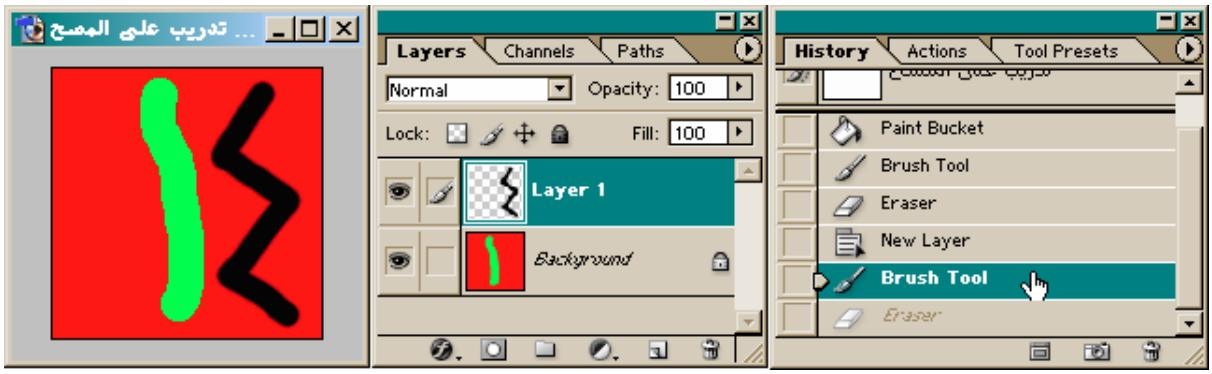
١٢) لاحظ الصورة المصغرة للطبقة في لوحة الطبقات، ستجد أن هناك بكسلات ملونة بالأسود على شكل خط متعرج وأما بقية البكسلات فهي شفافة.

١٣) تأكد أن طبقة Layer1 نشطة ثم اضغط على أداة المحاة.

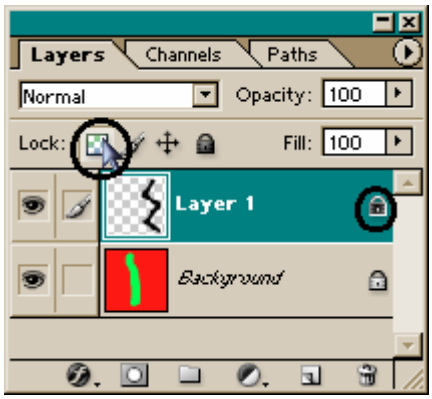
١٤) مرر أداة الممحاة فوق الخط المتعرج وذلك باستخدام الضغط والسحب، ستجد أن البكسلات الملونة باللون الأسود قد تغير لونها إلى اللون الشفاف.



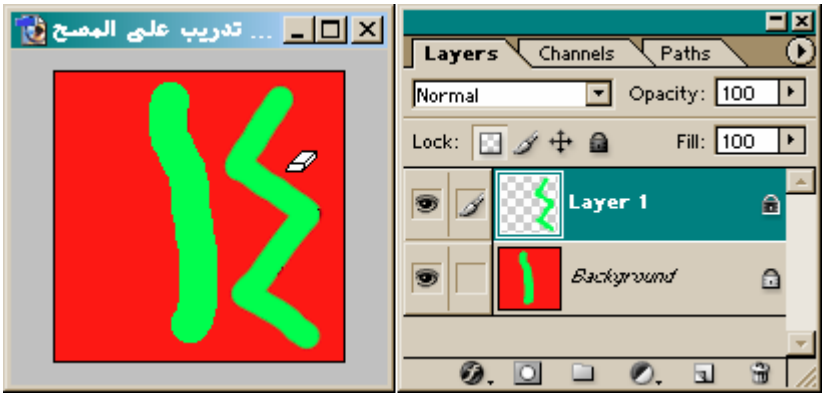
١٥) قم بالتراجع عن خطوة المسح عن طريق النقر على العملية التي قبل المسح في لوحة المحفوظات.



١٦) الآن سنقوم بحماية البكسلات الشفافة في الطبقة. وذلك عن طريق النقر على زر **Lock transparent pixels**. لاحظ ظهور صورة قفل أمام الطبقة.



١٧) قم الآن بعملية مسح للخط وذلك بتمرير أداة الممحاة فوق الخط، تماماً كما فعلت سابقاً، ستجد أن البكسلات الملونة فقط هي التي تغير لونها إلى لون الخلفية وأما الشفافة فلم تتأثر بسبب تفعيل خاصية حماية البكسلات الشفافة.



ملاحظة

حتى تستوعب جيداً معنى عدم تأثر البكسلات الشفافة الخاصة بالطبقة (Layer1) من عملية المسح قم بإخفاء طبقة الخلفية وذلك بالنقر على صورة العين يسار قبل أن تبدأ بعملية المسح.

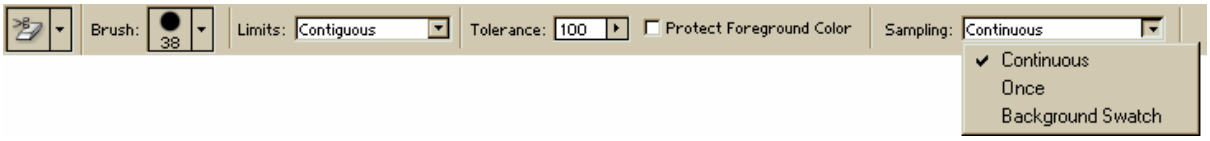
أداة مسح الخلفية Background Eraser Tool

عند تمرير هذه الأداة على البكسلات في الطبقة فإنها تحولها إلى حالة الشفافية، هذا يمكنك من مسح الخلفية مع المحافظة على حواف الكائنات التي في المقدمة. وتستطيع التحكم بدرجة شفافية وحدة الحواف عن طريق الخيارين **Tolerance** و **Sampling**.

أداة مسح الخلفية تجمع اللون في مركز الفرشاة والتي تسمى أيضاً بالنقطة المضيئة وتمسح اللون حيثما ظهر داخل الفرشاة. أيضاً تنزع اللون من حواف الكائنات التي في المقدمة لذلك هالات اللون لا تظهر إذا كان الكائن الذي في المقدمة تم لصقه مؤخراً في صورة أخرى.

ملاحظة: أداة مسح الخلفية تتجاهل حالة شفافية الطبقة.

توفر الأداة العديد من الخيارات للتحكم بنتيجة المسح.



القائمة **Limits** توفر عدة أنماط من المسح:

- **Discontiguous**: لمسح اللون المجمع أينما ظهر تحت الفرشاة.

- **Contiguous**: لمسح المناطق التي لها نفس اللون المجمع بشرط أن تكون متصلة ببعضها البعض.
- **Find Edges**: لمسح المناطق المتصلة التي تحوي اللون المجمع مع حماية حدة حواف الشكل بشكل أفضل.

الخيار **Tolerance**: يوفر هذا الخيار درجات للتحكم بتسامح اللون فالدرجة العالية تمسح مجال عريض من الألوان أما القيمة القليلة فهي تحصر المسح في المناطق المشابهة للون المجمع.

الخيار **Protect Foreground Color**: لحماية المناطق التي لها نفس اللون الأمامي من المسح.

قائمة تجميع اللون **Sampling** توفر ثلاث خيارات:

- **Continuous**: لتجميع كل لون تمر عليه بالفرشاة. وبالتالي مسح كل منطقة تمر عليها.
- **Once**: لمسح المناطق التي تحوي اللون الذي نقرت عليه لأول مرة.
- **Background Swatch**: لمسح المناطق التي تحوي لون الخلفية الحالي.

أداة المسح السحرية Magic Eraser Tool

عندما تنقر بالأداة بداخل طبقة فإن هذه الأداة تغير كل البكسلات المتشابهة. إذا كنت تعمل على طبقة الخلفية أو على طبقة تم حماية الشفافية فيها فإن البكسلات ستتغير إلى لون الخلفية. وفي غير هاتين الحالتين فإن البكسلات ستتغير إلى الشفافية.

توفر الأداة العديد من خيارات التحكم بالمسح.

فعن طريق الخيار **Tolerance** تستطيع التحكم بدرجة مقاربة اللون، فكلما زاد الرقم كلما دل على التسامح بالدرجة اللونية، فالقيمة ١٠٠ تعني درجة تسامح عالية وبالتالي مسح لون البكسلات المشابهة للبكسل الذي تم النقر فوقه بالأداة ولو كانت درجة المشابهة قليلة. والقيمة صفر تعني (عدم التسامح) وبالتالي يمسح اللون المطابق فقط.

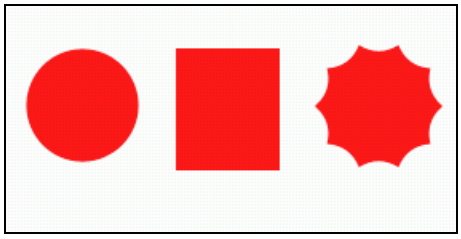
أشر على الخيار **Anti-aliased** لتنعيم حواف المنطقة الممسوحة.

وبإمكانك الاختيار بين مسح كل البكسلات المتشابهة المتصلة فقط وذلك بالتأشير على الخيار **Contiguous**، أو مسح كل البكسلات المتشابهة في الطبقة وإن كانت غير متلاصقة وذلك بالتأشير على الخيار **Use All Layers**.

وعن طريق الخيار **Opacity** تستطيع التحكم بدرجة المسح، مسح كلي للون أو تخفيف من الدرجة اللونية. ١٠٠ تعني مسح كلي.

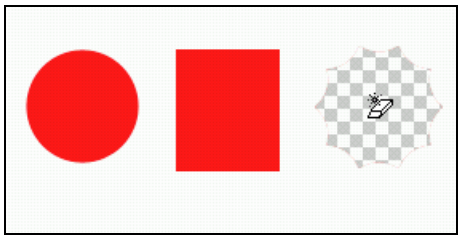
مثال:

لدينا في الشكل التالي ثلاثة أشكال مختلفة بلون أحمر في طبقة واحدة على خلفية بيضاء.



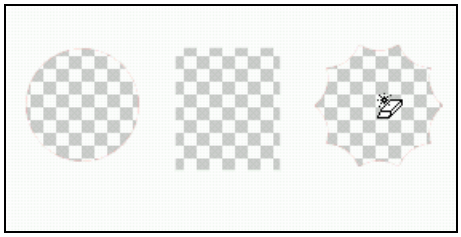
تم إعداد الخيارات كما في الشكل.

عند النقر بأداة المسح على الشكل الأول ستقوم الأداة بمسح بكسلات ذلك الشكل فقط. كما هو موضح:



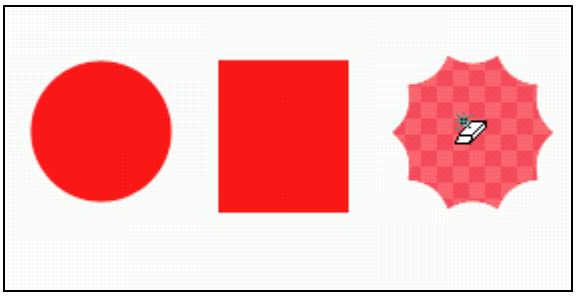
أما عند التأشير على المربع **Use All Layers**

والنقر بأداة المسح على الشكل فإن هذا سيؤدي إلى مسح جميع البكسلات التي لها لون مقارب في الصورة ككل.

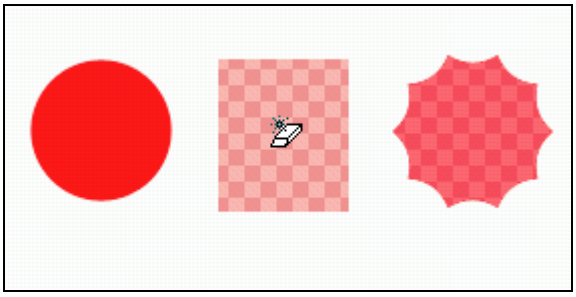


تم تغيير الخيارات وجعل **Opacity** تساوي ١٠٪ كما في الشكل التالي:

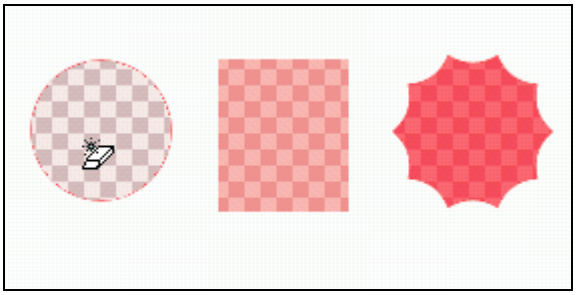
وبعد النقر على الشكل الأول بأداة المسح تم مسح اللون بشكل جزئي.



تم تغيير القيمة إلى ٤٠٪ ثم النقر على المربع، فكانت النتيجة كالتالي:



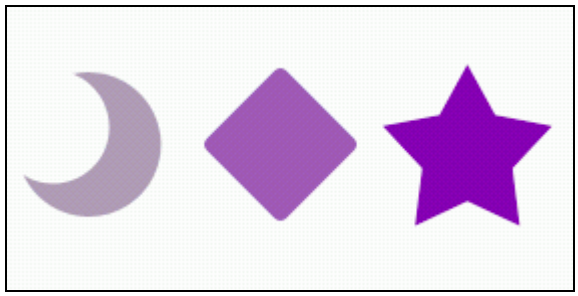
وبعدها تم تغيير القيمة إلى ٨٠٪ ثم النقر على الدائرة، فكانت النتيجة كالتالي:



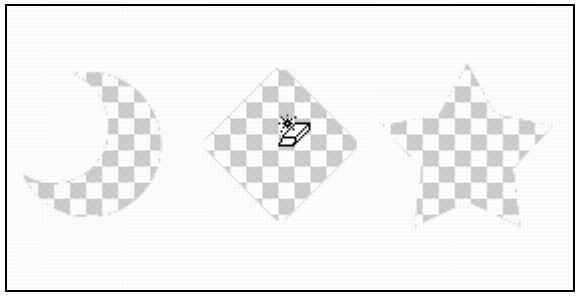
أصبح لدينا ثلاث أشكال بتدرجات مختلفة للون الأحمر.

مثال آخر:

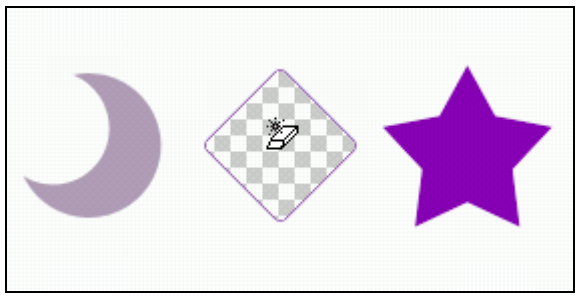
لدينا ثلاثة أشكال بلون بنفسجي وبدرجات لونية مختلفة، النجمة لها لون بنفسجي غامق، والمعين بنفسجي فاتح، والهلال بنفسجي بدرجة أفتح من سابقيه.



عندما تكون درجة Tolerance تساوي المائة (يعني درجة تسامح عالية) ويتم النقر بالممحاة السحرية على الشكل المعين فإن هذا سيؤدي إلى مسح كل الأشكال المقاربة له باللون.



وعندما تكون درجة Tolerance تساوي صفر ويتم النقر بالممحاة السحرية على الشكل المعين فسيتم مسح اللون المطابق فقط



أدوات التلوين

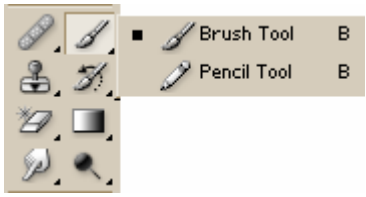
يوفر لك برنامج الفوتوشوب العدد من أدوات التلوين مثل:

- أداة الفرشاة brush tool
- أداة القلم pencil tool
- أداة الدلو paint bucket tool
- أداة التدرج اللوني gradient tool

يتم استخدام اللون الأمامي Foreground color في عملية التلوين باستخدام أداة الفرشاة والقلم والدلو، أما أداة التدرج اللوني فبحسب اختيارك لألوان التدرج المصاحبة للأداة.

أداة الفرشاة Brush Tool

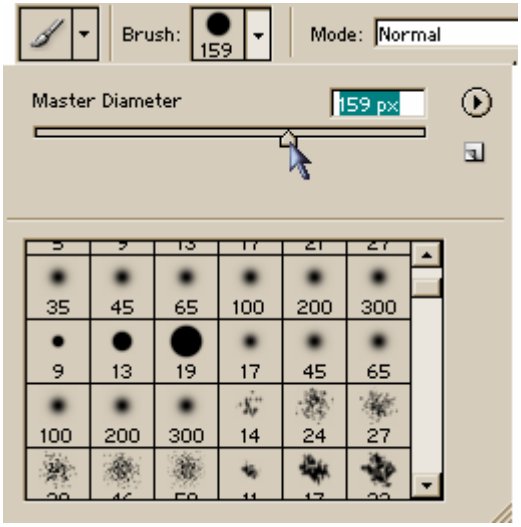
أداة الفرشاة من أجمل الأدوات في الفوتوشوب وتوفر لك درجات كبيرة من التحكم بالشكل أو الحجم أو التأثيرات.



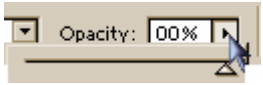
عند الضغط على أداة الفرشاة سيظهر لك شريط الاختيارات الخاص بالأداة في أعلى إطار البرنامج.

عند طريق هذا الشريط تستطيع اختيار حجم الفرشاة وذلك بالضغط على قائمة Brush، سيظهر لك مربع التحكم بحجم وشكل الفرشاة. اضغط على المزلقة وحركها لليمين لزيادة الحجم أو اليسار لتقليل الحجم، كما أن بإمكانك كتابة حجم الفرشاة مباشرة في المربع المضلل.

تجد أسفل المزلقة عدة أشكال للفرشاة اختر منها ما يناسبك.



كما تستطيع التحكم بدرجة شفافية لون الفرشاة عن طريق الخيار **Opacity**.



كذلك بإمكانك التحكم بدرجة تدفق اللون عن طريق الخيار **Folw**.

وعن طريق الضغط على الرمز تستطيع تحويل الفرشاة إلى مرشة **Airbrush**، قلل درجة التدفق أثناء التلوين حتى ترى تأثير المرشة.

أنماط تمازج الألوان

من خلال شريط التحكم بالفرشاة تستطيع اختيار نمط تمازج الألوان من قائمة **Mode**.

قائمة نمط التمازج أو الاندماج التي تظهر في لوحة الاختيارات تتحكم بكيفية تأثر البكسل عند استخدام أي من أدوات التلوين سواء كانت فرشاة التلوين أو غيرها من أدوات التلوين الأخرى.

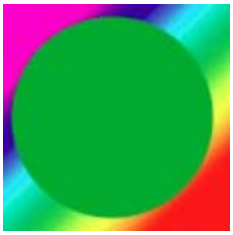
من المهم فهم مصطلحات الألوان التالية لتتخيل تأثير التمازج:

- The *base color* اللون الأساسي: هو اللون الأصلي في الصورة.
- The *blend color* لون التمازج: هو اللون الذي طُبق بواسطة أداة التلوين.
- The *result color* اللون الناتج: هو اللون الذي نتج بعد تطبيق التمازج.

في الأمثلة التالية لونّا باستخدام فرشاة تلوين بحجم ١٠٠ بكسل على خلفية ذات تدرج لوني.

نمط Normal

يعدل أو يلون كل بكسل ليحوله إلى اللون الناتج. وهذا هو النمط الافتراضي. النمط Normal يسمى أيضاً Threshold وتستخدم هذه التسمية عند التعامل مع الصور النقطية.



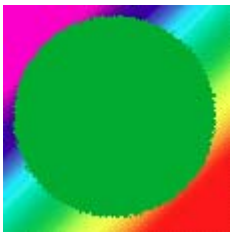
نتيجة التلوين باللون الأخضر على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأبيض على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأسود على خلفية ملونة

نمط Dissolve

يعدل أو يلون كل بكسل ليجعله اللون الناتج، واللون الناتج هو استبدال عشوائي للون البكسلات إما باللون الأساسي أو بلون المزج حسب شفافية موقع أي بكسل.



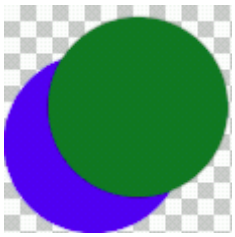
نتيجة التلوين باللون الأخضر على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأبيض على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأسود على خلفية ملونة

نمط Behind

يلون أو يعدل كل بكسل ليحوله إلى لون الناتج، ويعمل هذا النمط فقط في الطبقات التي تحتوي على شفافية، عندما ترسم يبدو كما لو أنك ترسم خلف المناطق الشفافة.



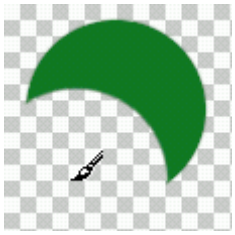
تم التلوين باللون الأخضر على خلفية شفافة، ثم التلوين باللون الأزرق فوق المنطقة الخضراء فظهر اللون الأزرق في المنطقة الشفافة فقط حيث ظهر وكأنه في الخلف

نمط Clear

يعدل أو يلون كل بكسل ويجعله شفاف، هذا النمط يتوفر فقط للأدوات التالية:

- أداة الخط the line tool (في حالة اختيار الخيار ملء المنطقة fill region)
- أداة الدلو the paint bucket tool
- أداة الفرشاة the brush tool
- أداة القلم the pencil tool
- ويتوفر كذلك للأمرين Fill و Stroke.

ويعمل هذا النمط فقط في الطبقات التي تحتوي على شفافية



لدينا دائرة ملونة باللون الأخضر على خلفية شفافة، لونّا باللون الأزرق فوق المنطقة الخضراء بعد اختيار النمط clear فتحولت البكسلات إلى الشفافية

نمط Darken

يقوم بالنظر في معلومات اللون في كل قناة وانتقاء اللون الأغمق بين اللون الأساسي ولون التمازج وجعله هو اللون الناتج. البكسلات التي هي أفتح من لون التمازج يتم استبدالها، والبكسلات الأغمق من لون التمازج لا يتم تغييرها.

نتيجة التلوين باللون الأخضر على خلفية ملونة

التلوين باللون الأبيض لا يحدث أي تغيير

نتيجة التلوين باللون الأسود على خلفية ملونة

نمط Multiply

ينظر إلى معلومات اللون في كل قناة ويزيد اللون الأساسي بلون المزج، اللون الناتج هو دائماً لون أغمق. زيادة أي لون باللون الأسود ينتج اللون الأسود. وزيادة أي لون باللون الأبيض لا يؤثر على اللون. عندما تلون بلون مختلف على الأسود والأبيض فإن ضربات الفرشاة الناجحة بأداة التلوين تنتج ألواناً غامقة.

نتيجة التلوين باللون الأخضر على خلفية ملونة

التلوين باللون الأبيض لا يحدث أي تغيير

نتيجة التلوين باللون الأسود على خلفية ملونة

نمط Color Burn

ينظر إلى معلومات اللون في كل قناة ويغمق اللون الأساسي ليعكس لون المزج وذلك بزيادة التباين. المزج باللون الأبيض لا يؤثر.

نتيجة التلوين باللون الأخضر على خلفية ملونة

التلوين باللون الأبيض لا يحدث أي تغيير

نتيجة التلوين باللون الأسود على خلفية ملونة

نمط Linear Burn

ينظر إلى معلومات اللون في كل قناة ويغمق اللون الأساسي ليعكس لون المزج وذلك بتقليل الإضاءة. المزج باللون الأبيض لا يؤثر.

نتيجة التلوين باللون الأخضر على خلفية ملونة

التلوين باللون الأبيض لا يحدث أي تغيير

نتيجة التلوين باللون الأسود على خلفية ملونة

نمط Lighten

يقوم بالنظر في معلومات اللون في كل قناة وانتقاء اللون الأفتح بين اللون الأساسي ولون المزج وجعله اللون الناتج. البكسلات الأغمق من لون المزج تستبدل والبكسلات الأفتح من لون المزج لا يتم تغييرها.

نتيجة التلوين باللون الأخضر على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأبيض على خلفية ملونة

التلوين باللون الأسود لا يحدث أي تغيير

نمط Screen

ينظر إلى معلومات اللون في كل قناة ويضاعف اللون العكسي للون المزج واللون الأساسي. ويكون اللون الناتج دائماً هو لون أكثر سطوعاً. إضافة اللون الأسود إلى اللون يبقي اللون دون تغيير. إضافة اللون الأبيض يعطي اللون الأبيض.

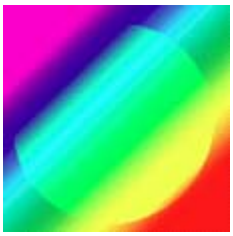
نتيجة التلوين باللون الأخضر على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأبيض على خلفية ملونة

التلوين باللون الأسود لا يحدث أي تغيير

نمط Color Dodge

ينظر إلى معلومات اللون في كل قناة ويزيد سطوع اللون الأساسي ليعكس لون المزج وذلك بتقليل التباين، المزج بالون الأسود لا يؤثر.



نتيجة التلوين باللون الأخضر على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأبيض على خلفية ملونة

التلوين باللون الأسود لا يحدث أي تغيير

نمط Linear Dodge

ينظر إلى معلومات اللون في كل قناة ويزيد سطوع اللون الأساسي ليعكس لون المزج وذلك بزيادة السطوع، المزج باللون الأسود لا يؤثر.

نتيجة التلوين باللون الأخضر على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأبيض على خلفية ملونة

التلوين باللون الأسود لا يحدث أي تغيير

نمط Overlay

يضاعف أو يحجب الألوان اعتماداً على اللون الأساسي. الألوان تغطي البكسلات الموجودة بينما تحافظ على إضاءة وظل اللون الأساسي. اللون الأساسي لا يُستبدل وإنما يخلط بلون التمازج ليعكس إضاءة أو كتامة اللون الأساسي.

نتيجة التلوين باللون الأخضر على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأبيض على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأسود على خلفية ملونة

نمط Soft Light

يغمق أو يفتح اللون اعتماداً على درجة لون المزج. إذا كان لون المزج أفتح من ٥٠٪ من الرمادي فإن الصورة ستفتح كما لو طبقنا أداة **Dodeg** عليها. أما إذا كان لون المزج أغمق من ٥٠٪ من الرمادي فإن الصورة ستعتم كما لون طبقنا أداة **Burn** عليها.

التلوين باللون الأبيض الصافي أو الأسود الصافي ينتج منطقة فاتحة أو غامقة بشكل واضح ولكن لا ينتج لون أبيض أو أسود صافي.

نتيجة التلوين باللون الأخضر على خلفية ملونة

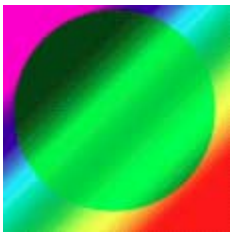
نتيجة التلوين باللون الأبيض الصافي على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأسود الصافي على خلفية ملونة

نمط Hard Light

يضاعف أو يحجب الألوان اعتماداً على لون التمازج. تأثير النمط يشبه تأثير تسليط نقطة مضئية قوية على الصورة. إذا كان لون المزج أفتح من ٥٠٪ من الرمادي فإن الصورة ستتفتح كما لو طبقنا عليها نمط **Screen**، أما إذا كان لون المزج أغمق من ٥٠٪ من الرمادي فإن الصورة ستغمق كما لو طبقنا عليها نمط **Multply**.

التلوين باللون الأبيض الصافي أو الأسود الصافي ينتج أبيض صافي أو أسود صافي.



نتيجة التلوين باللون الأخضر على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأبيض الصافي على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأسود الصافي على خلفية ملونة

نمط Vivid Light

يغمق أو يفتح الألوان بواسطة زيادة أو تقليل التباين، اعتماداً على لون المزج. إذا كان لون المزج أفتح من ٥٠٪ من الرمادي فإن الصورة ستصبح أفتح بواسطة تقليل التباين.

وأما إذا كان لون المزج أغمق من ٥٠٪ من الرمادي فإن الصورة ستصبح معتمة بواسطة زيادة التباين.

نتيجة التلوين باللون
الأخضر على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون
الأبيض على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون
الأسود على خلفية ملونة

نمط Linear Light

يغمق أو يفتح الألوان بواسطة زيادة أو تقليل الإضاءة، اعتماداً على لون المزج. إذا كان لون المزج أفتح من ٥٠٪ من الرمادي فإن الصورة ستصبح أفتح زيادة الإضاءة.

وأما إذا كان لون المزج أغمق من ٥٠٪ من الرمادي فإن الصورة ستصبح معتمة بواسطة تقليل الإضاءة.

نتيجة التلوين باللون
الأخضر على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون
الأبيض على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون
الأسود على خلفية ملونة

نمط Pin Light

يستبدل الألوان بناءاً على لون المزج. إذا كان لون المزج أفتح من ٥٠٪ من الرمادي فإن البكسلات الأغمق من لون المزج ستستبدل والبكسلات الأفتح من لون المزج لن تتغير.

وأما إذا كان لون المزج أغمق من ٥٠٪ من الرمادي فإن البكسلات الأفتح من لون المزج ستستبدل والبكسلات الأغمق من لون المزج لن تتغير..

نتيجة التلوين باللون الأخضر على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأبيض على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأسود على خلفية ملونة

نمط Difference

ينظر لمعلومات اللون لكل قناة ويطرح لون المزج من اللون الأساسي أو اللون الأساسي من لون المزج اعتماداً على أي اللونين له قيمة إضاءة أكبر.

المزج باللون الأبيض يعكس قيم الألوان الأساسية. وأما المزج باللون الأسود فإنه لا يؤثر.

نتيجة التلوين باللون الأخضر على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأبيض على خلفية ملونة

التلوين باللون الأسود لا يحدث أي تغيير

نمط Exclusion

يعطي نفس تأثير النمط Difference لكن بتباين أقل. المزج باللون الأبيض يعكس قيم الألوان الأساسية. وأما المزج باللون الأسود فإنه لا يؤثر.

نتيجة التلوين باللون الأخضر على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأبيض على خلفية ملونة

التلوين باللون الأسود لا يحدث أي تغيير

نمط Hue

في هذا النمط ينشأ اللون الناتج من سطوع وإشباع اللون الأساسي مع تدرج لون المزج.

نتيجة التلوين باللون الأخضر على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأبيض على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأسود على خلفية ملونة

نمط Saturation

في هذا النمط ينشأ اللون الناتج من سطوع وتدرج اللون الأساسي مع إشباع لون المزج. عند تلوين منطقة في هذا النمط ليس لها إشباع كاللون الرمادي فإنه لن يحدث أي تغيير.

نتيجة التلوين باللون الأخضر على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأبيض على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون الأسود على خلفية ملونة

نمط Color

في هذا النمط ينشأ اللون الناتج من سطوع اللون الأساسي مع إشباع وتدرج لون المزج. هذا النمط يحمي مستويات اللون الرمادي في الصورة وينفع مع الصور الغير ملونة والصور ذات الألوان الخفيفة.

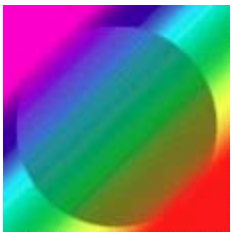
نتيجة التلوين باللون
الأخضر على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون
الأبيض على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون
الأسود على خلفية ملونة

نمط Luminosity

في هذا النمط ينشأ اللون الناتج من تدرج وإشباع اللون الأساسي مع سطوع لون المزج. هذا النمط ينشئ تأثير معاكس للنمط **Color**.



نتيجة التلوين باللون
الأخضر على خلفية ملونة

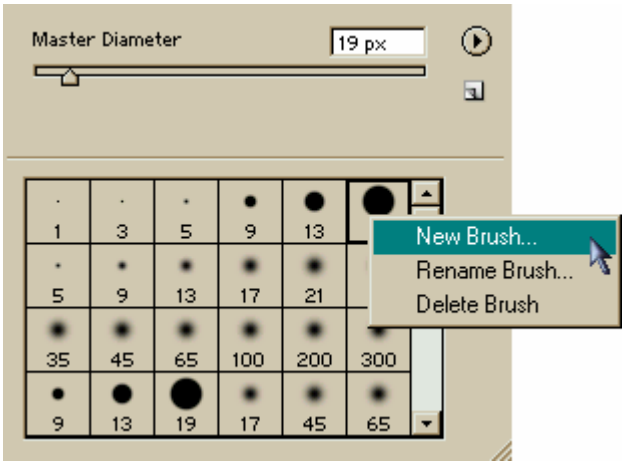
نتيجة التلوين باللون
الأبيض على خلفية ملونة

نتيجة التلوين باللون
الأسود على خلفية ملونة

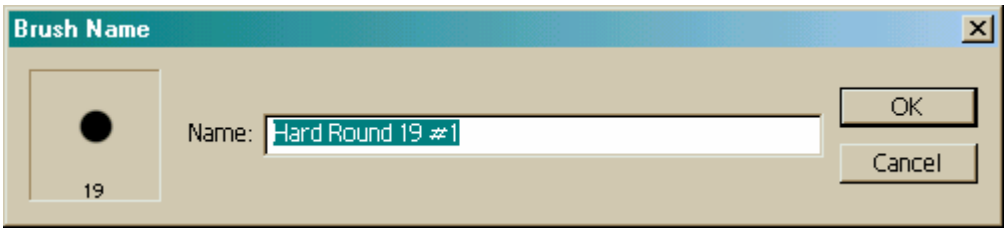
إنشاء فرشاة جديدة

تستطيع إنشاء فرشاة جديدة مبنية على مواصفات فرشاة موجودة مسبقاً.

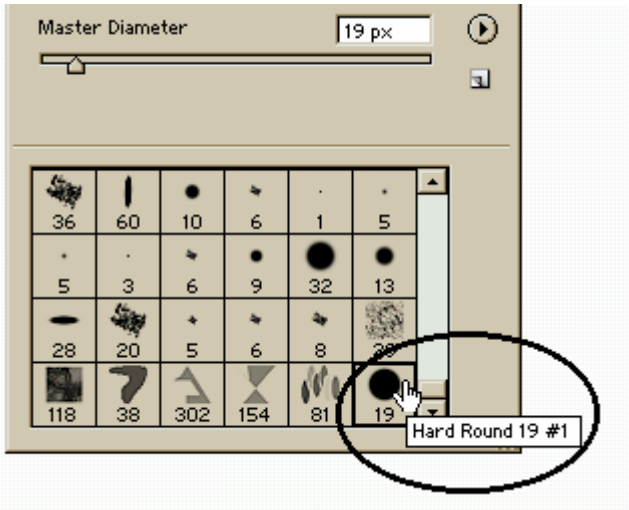
لإنشاء فرشاة مبنية على مواصفات فرشاة مسبقاً انقر على الفرشاة المطلوبة بالزر الأيمن ثم اختر الأمر فرشاة جديدة **New Brush**.



سيظهر لك مربع الحوار التالي لتكتب فيه الاسم، أو اضغط مباشرة على موافق للموافقة على الاسم الذي اختاره البرنامج.



بعد الضغط على زر موافق سيدرج البرنامج الفرشاة الجديدة في آخر لوحة الفرش وسيظهر اسمها في مستطيل صغير.



بإمكانك بعد ذلك التغيير في خصائص الفرشاة والتحكم بشكلها.

حذف فرشاة

اضغط على الفرشاة المطلوب حذفها بالزر الأيمن ثم اختر الأمر **Delete Brush**.

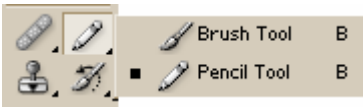
التحكم بأشكال الفرش

يوفر لك الفوتوشوب تحكماً أكبر بالفرشاة وذلك عن طريق لوحة الفرش، إن لم تكن اللوحة ظاهرة فبإمكانك إظهارها عن طريق **Window➔Brushes**.

سيظهر في اللوحة شكل الفرشاة التي سبق أن أخترتها قبل أن تظهر لوحة الفرش.

أداة القلم Pencil Tool

توجد هذه الأداة تحت أداة الفراشاة، وتمكنك من الرسم اليدوي الحر باستخدام اللون الأمامي وتنتج حدود حادة بعكس أداة الفرشاة التي تنتج حدود ناعمة.

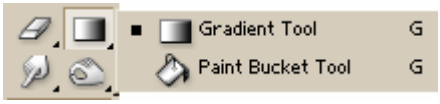


عند اختيار الأداة سيظهر لك شريط الخيارت الخاص بها.

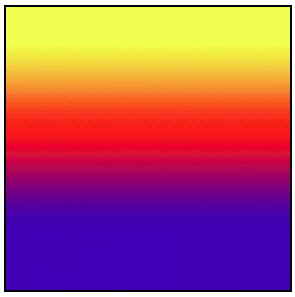
الخيار **Auto Erase** يمكنك من التلوين بلون الخلفية فوق المناطق الملونة باللون الأمامي.

أداة التدرج اللوني Gradient Tool

توجد هذه الأداة مع أداة الدلو.



وعن طريق هذه الأداة تستطيع تغطية كامل الطبقة أو جزء منها بتدرج لوني.



تغطية كامل الطبقة بتدرج لوني

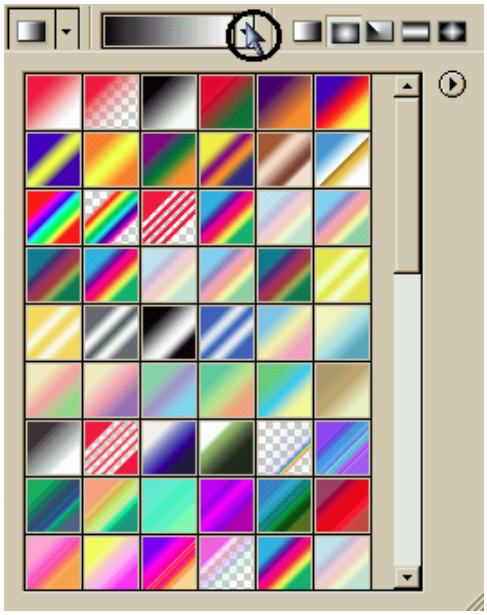
تغطية جزء من طبقة بتدرج لوني

١) انقر على أداة التدرج اللوني.

٢) سيظهر لك شريط الاختيارات الخاص بالأداة.

توفر لك الأداة العديد من أشكال وألوان التدرج.

٣) اضغط على السهم لتظهر لك قائمة الأشكال.



٤) انقر مرتين على التدرج المطلوب حتى يظهر لك على شريط الاختيارات.

٥) اختر شكل التدرج اللوني

أ) **التدرج الخطي**: تنشئ ظلال التدرج على طول خط مستقيم.

ب) **التدرج الشعاعي**: تنشئ ظلال التدرج على شكل دائري.

ج) **التدرج الزاوي** : تنشئ ظلال التدرج بحركة دورانية عكس اتجاه عقارب الساعة حول نقطة البداية.

د) **التدرج الانعكاسي**: تنشئ ظلال التدرج باستخدام تدرج متماثل على طرفي نقطة البداية.

ه) **تدرج على شكل معين**: تنشئ ظلال التدرج من نقطة البداية منتشراً باتجاه الخارج على شكل معين.

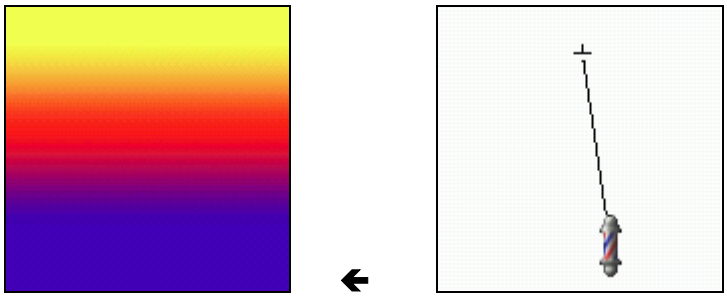
٦) اختر نمط المزج من قائمة **Mode**.

٧) حدد درجة الشفافية للأداة **Opacity**.

٨) حدد الخيار **Reverse** لعكس ترتيب الألوان في التدرج.

٩) حدد الخيار Transparency وذلك لاستخدام القناع الشفاف الخاص بالتدرج. لمعرفة المزيد راجع التعديل في التدرج صفحة ١٠٦.

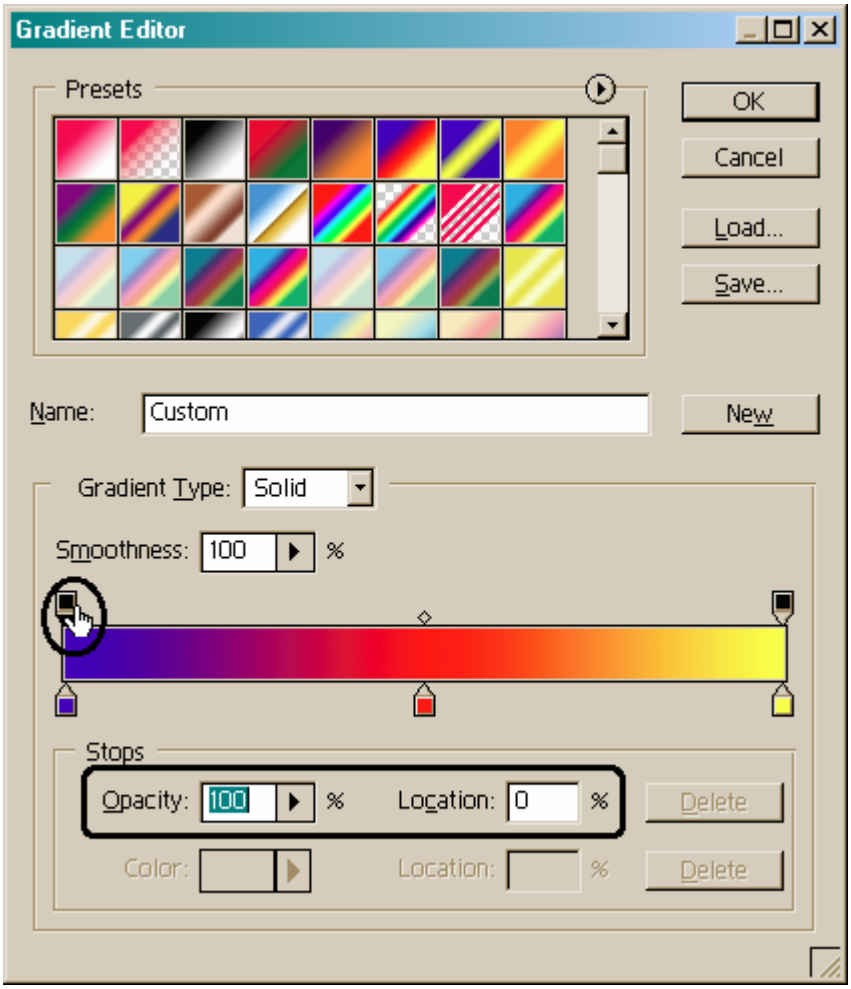
١٠) تأكد من أن الطبقة المطلوب تلوينها نشطة ثم اضغط بالفارة في المكان المطلوب واسحب بالاتجاه الذي تريده كما في الشكل:



التعديل في التدرج

بإمكانك التعديل في التدرج عن طريق النقر عليه بالفارة (وليس على السهم)، كما في الشكل.

سيظهر لك محرر التدرج.



للتعديل في شفافية التدرج انقر على المقبض العلوي الخاص بالتدرج ثم أدخل مقدار الشفافية في المربع **Opacity** وأدخل مكان نهاية الشفافية في المربع **Location**. وبعد الانتهاء حدد الخيار **Transparency** في شريط الخيارات الخاص بالأداة حتى ترى تأثير التدرج الشفاف.

وتستطيع كذلك التعديل في ألوان التدرج بالنقر على المقبض السفلي الخاص باللون ثم أختر اللون من مربع الألوان.

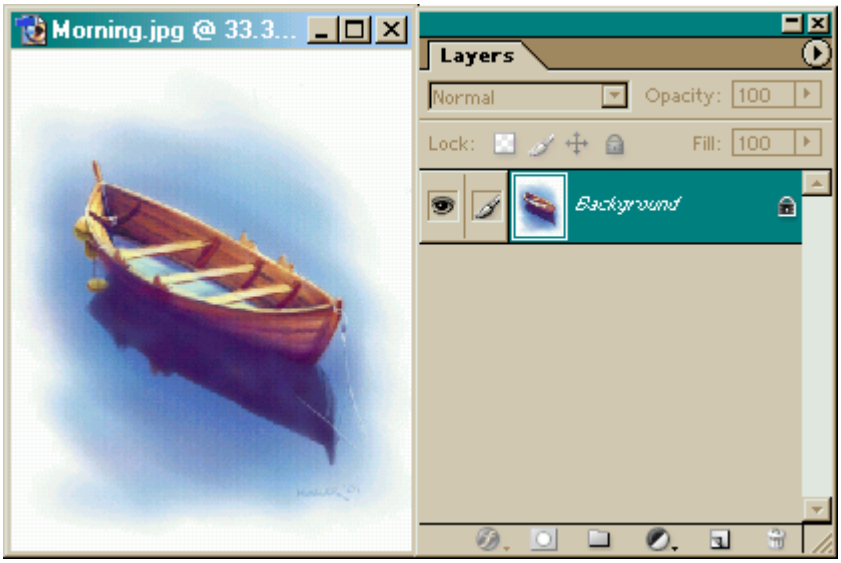
وبعد الانتهاء من التعديل اضغط على زر حفظ **Save** لحفظ التدرج باسم جديد وذلك لأجل المحافظة على التدرج السابق ثم اضغط **Ok** ، أما إذا أردت أن يحفظ البرنامج التغييرات على نفس التدرج السابق فاضغط على **Ok** مباشرة دون حفظ.

ملاحظة:

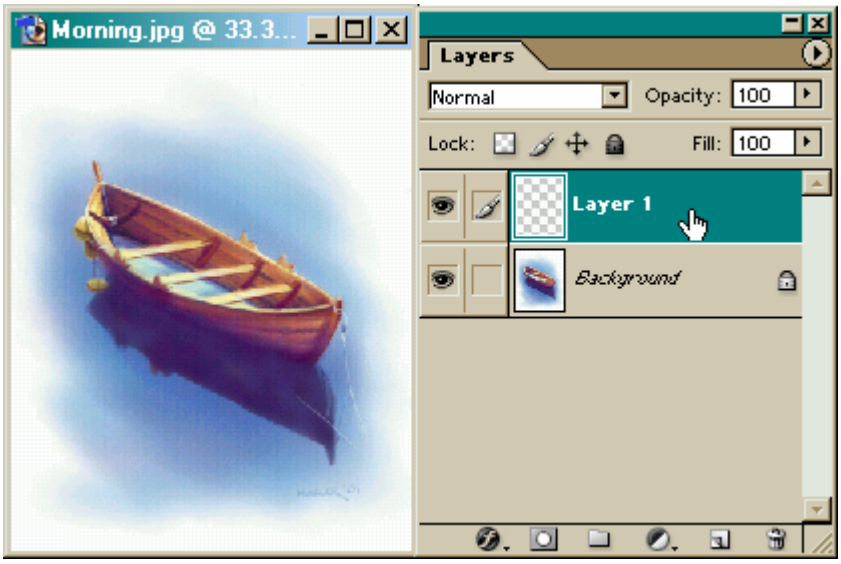
بإمكانك تخفيف شفافية الطبقة الملونة عن طريق تقليل قيمة **Opacity** للطبقة الحالية من لوحة الطبقات لتسطيع مشاهدة الطبقة التي قبلها، كما أن بإمكانك تقليل قيمة **Opacity** للأداة نفسها وذلك من خلال شريط الخيارات ولكن حدد هذا الخيار قبل أن تبدأ في استخدام أداة التدرج.

مثال:

لدينا ملف يحوي صورة قارب، كما في الشكل.



انشأنا طبقة جديدة وذلك بالضغط على المفاتيح **Ctrl+Shift+N**.

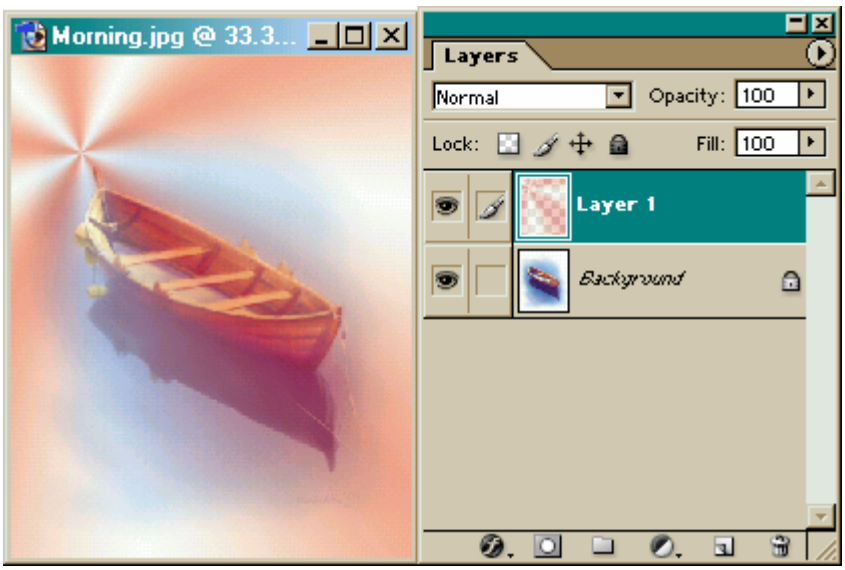


تم اختيار أداة التدرج بالخيارات التالية:

- التدرج Soft Strips (عند الوقوف لثواني على التدرج يظهر لك اسمه).
- التدرج الزاوي Angle Gradient
- Opacity = ٥١٪

تم السحب بالأداة ابتداءاً من أعلى القارب إلى نهايته، كما في الشكل التالي:

فكانت النتيجة كالتالي:

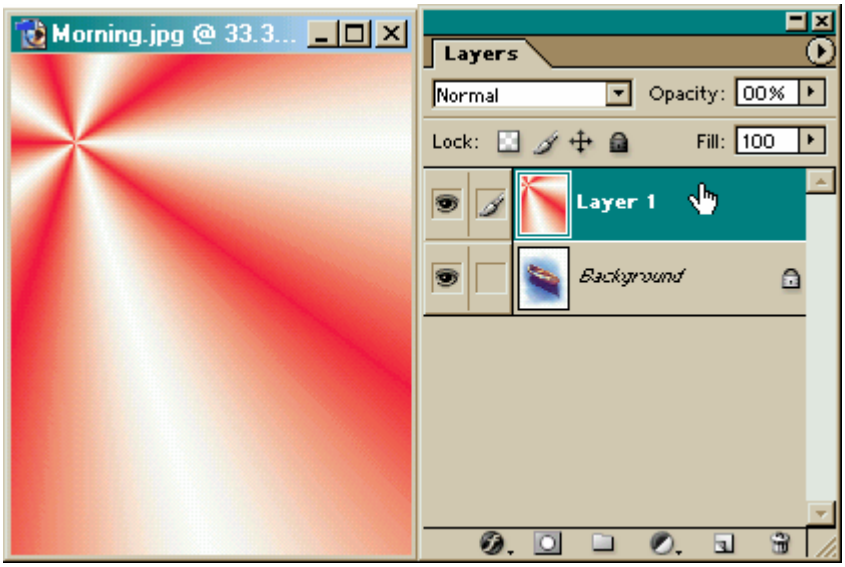


ملاحظة

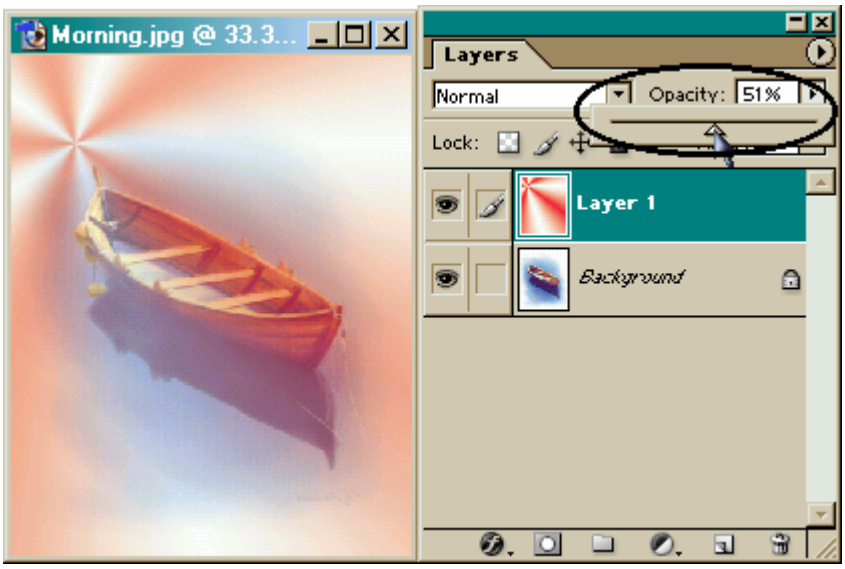
بإمكانك التحكم بدرجة الشفافية **Opacity** من خيارات الأداة نفسها أو من خيارات الطبقة. والفرق بين الطريقتين: أن تغيير الشفافية لأداة التدرج يجب أن يكون قبل تطبيق التدرج، أما تغيير شفافية الطبقة فإنه يتم في أي وقت.

لنفرض أننا أبقينا درجة الشفافية للأداة تساوي ١٠٠ (أي انعدام الشفافية).

فإن النتيجة أنك لن ترى الخلفية، كما في الشكل التالي:



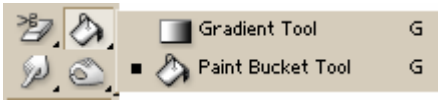
أما عند تخفيف درجة الشفافية للطبقة فسنحصل على الشكل التالي:



أداة الدلو Paint Bucket Tool

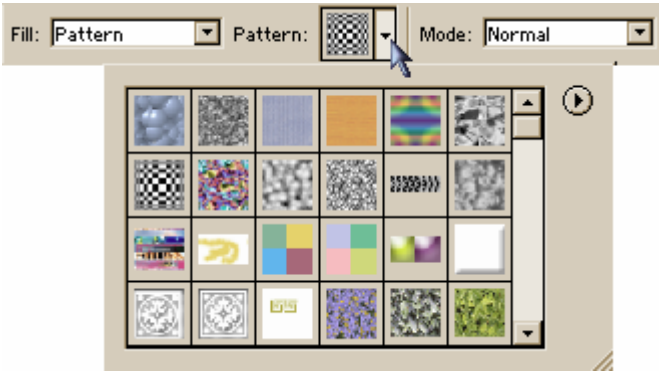
تستخدم هذه الأداة لملئ البكسلات المتجاورة - والتي لها نفس القيمة اللونية - باللون الأمامي Foreground color.

توجد هذه الأداة تحت أداة لتدرج اللوني.



عند اختيار الأداة سيظهر لك شريط الخيارات الخاص بها.

الخيار Fill يمكنك من التعبئة باللون الأمامي أو بالتكسية Pattern. عندما تختار Pattern ستظهر لك قائمة لتختار منها أشكال التكسية المتوفرة.

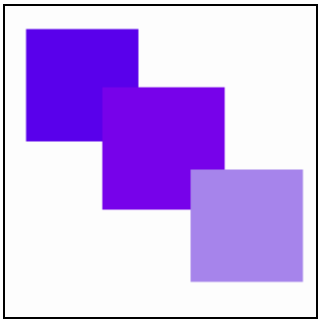


الخيار Tolerance يوفر لك درجات من التحكم في تعبئة البكسلات المجاورة للبكسل الذي نقرت عليه، وذلك بتحديد مقدار التسامح في اللون.

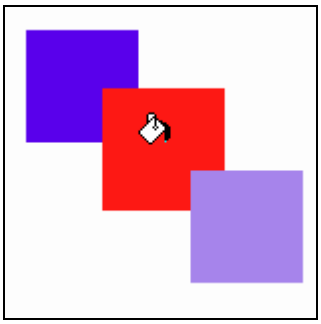
القيمة تتراوح بين صفر و ٢٥٥. القيمة القليلة تؤدي إلى ملئ البكسلات المجاورة والمشابه جدا للبكسل الذي نقرت عليه بالأداة.

<u>مثال:</u>

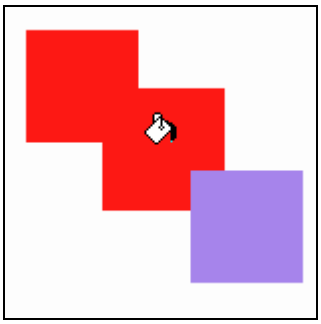
لدينا ثلاث مربعات متداخله وبدرجات لونية متقاربة.



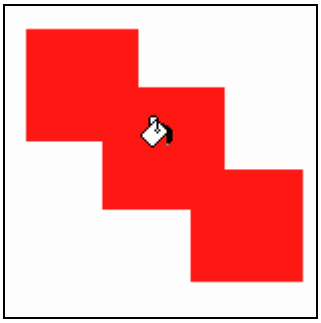
إذا جعلنا قيمة التسامح تساوي صفر فمعنى هذا أن البكسلات المطابقة تماما للون البكسل الذي تم النقر عليه هي التي ستتلون. فمثلا في المثال التالي تم النقر على بكسل موجود في المربع الأوسط فتأثرت البكسلات المجاورة له والمطابقة للون تماماً.



تم التراجع عن العملية السابقة وتم إعادة التلوين ولكن بزيادة قيمة التسامح لتساوي ٦٠ فكانت النتيجة أن تأثرت البكسلات المجاورة والتي لها قيمة لونيه مقاربة كالتالي:



تم التراجع عن العملية السابقة وتم إعادة التلوين ولكن بزيادة قيمة التسامح لتساوي ٩٠ فكانت النتيجة كالتالي:



الخيار **Anti-aliased** لتنعيم حواف المنطقة المحددة المطلوب تلوينها.

مثال:

الشكل قبل التلوين

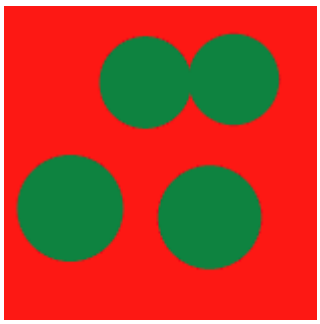
بدون تنعيم الحواف

مع تنعيم الحواف

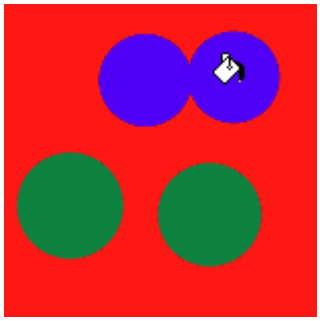
الخيار **contiguous** لملئ البكسلات المشابهة والمجاورة للبكسل الذي نقرت عليه فقط، عند عدم تحديد هذا الخيار فإن هذا يعني ملئ كل البكسلات التي في الصورة والمشابهة للبكسل الذي نقرت عليه حتى وإن كانت غير مجاورة له.

مثال:

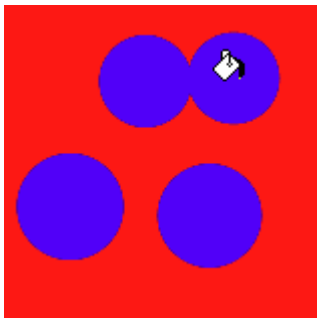
لدينا الشكل التالي والذي يحوي دائرتين متلاصقتين، ودائرتين مفترقتين.



عند تحديد الخيار **contiguous** ثم النقر بأداة الدلو على بكسل في الدائرة الأولى فإن هذا أدى إلى تلوين كل البكسلات الملاصقة له والتي لها لون مشابه.



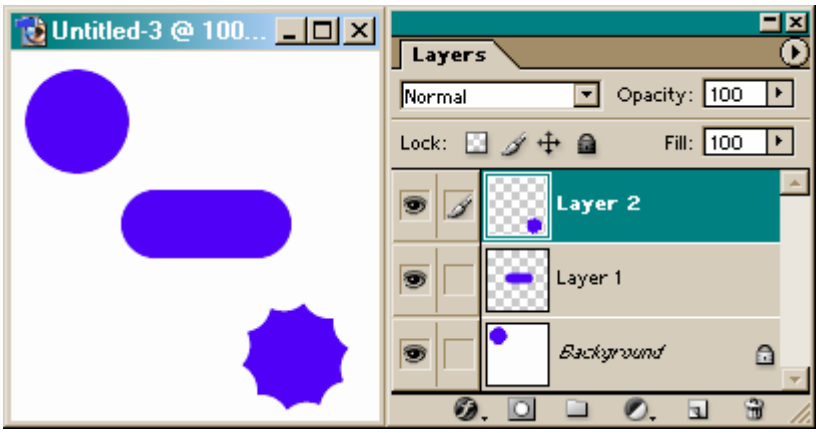
أما عند إلغاء تحديد الخيار **contiguous** ثم النقر بأداة الدلو على بكسل في الدائرة الأولى فإن هذا أدى إلى تلوين كل البكسلات التي لها لون مشابه حتى وإن كانت غير ملاصقة للبكسل الذي تم النقر عليه.



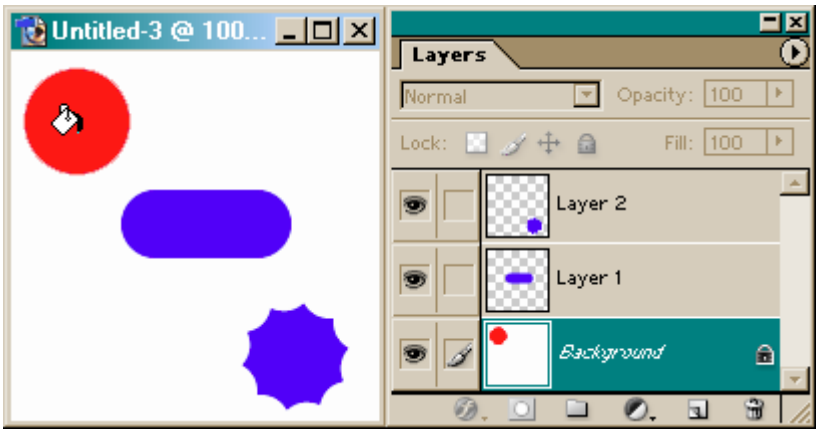
الخيار **All Layers** لملئ جميع البكسلات المشابهة للون البكسل الذي تم النقر عليه والموجودة في الطبقات المرئية وتجميعها في الطبقة النشطة.

مثال:

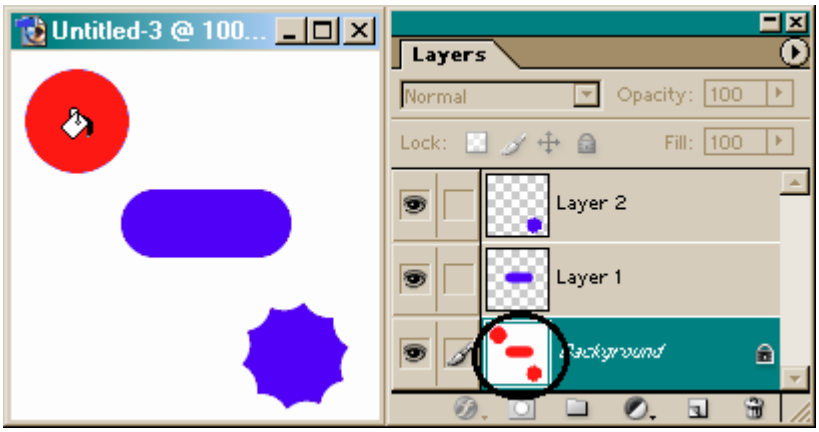
لدينا ثلاثة أشكال مختلفة متوزعة على ثلاث طبقات، وكلها بنفس اللون.



عندما يكون الخيار **All Layers** غير محدد، فإن النقر بأداة الدلو على الشكل الموجود في طبقة الخلفية يؤدي إلى تغيير لون بكسلاته بالطريقة المعتادة.



ولكن عن تحديد الخيار **All Layers** والنقر على أي بكسل في الدائرة الزرقاء فإن هذا سيؤدي إلى تلوين جميع البكسلات التي لها نفس اللون في جميع الطبقات المرئية وتجميعها في الطبقة النشطة (وهي طبقة الخلفية في هذا المثال).

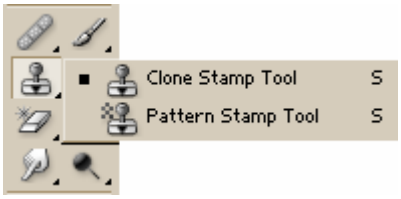


أداة الختم Clone Stamp Tool

تستخدم أداة الختم عندما نريد تطبيق عينة من صورة على جزء آخر في نفس الصورة أو في صورة أخرى.

باستخدام أداة الختم تم تكرار الزهرة في موضع آخر من الصورة

١) اختر أداة الختم.



٢) ابدأ بتعيين نقطة البداية وذلك بالنقر بالأداة على الموضع المطلوب مع الضغط على مفتاح **Alt**. عند الضغط على مفتاح **Alt** سيتحول شكل المؤشر إلى دائرة.

٣) حرك المؤشر إلى المكان المطلوب تطبيق العينة عليه وابدأ بالسحب بالفارة.

٤) تسطيع التحكم بالأداة عن طريق شريط الاختيارات الخاصة بالأداة.

أ) اختر منه: حجم الفرشاة **Brush**، نمط التمازج **Mode**، درجة الشفافية **Opacity**، درجة التدفق **Flow**.

ب) أشر عند الخيار **Aligned** إذا رغبت بأن تواصل التطبيق لكامل المنطقة المطلوب أخذ عينة منها دون أن تفقد النقطة التي توقفت عندها عند تحرير زر الفارة. وبالعكس عند عدم تأشير هذا الخيار فإن عملية تطبيق العينة ستبدأ من النقطة التي بدأتها لأول مرة في كل مرة تحرر فيه زر الفارة وبالتالي ستتكرر عملية تطبيق العينة.

ج) أشر عند الخيار **Use All Layers** حتى يتم تطبيق العينة من جميع الطبقات المرئية.

أداة Pattern Clone Stamp Tool

تستخدم للتلوين باستخدام التكسية (**Pattern**) التي تأتي مع مكتبة البرنامج أو التي يقوم المستخدم بانشائها.

١) اختر الأداة من شريط الأدوات.

٢) سيظهر شريط الاختيارات الخاص بالأداة.

أ) اختر منه: حجم الفرشاة **Brush**، نمط التمازج **Mode**، درجة الشفافية **Opacity**، درجة التدفق **Flow**.

ب) اختر منه **Pattern** الذي يناسبك.

ج) أشر عند الخيار **Aligned** إذا رغبت بأن تواصل التطبيق لكامل المنطقة المطلوب أخذ عينة منها دون أن تفقد النقطة التي توقفت عندها عند تحرير زر الفارة. وبالعكس عند عدم تأشير هذا الخيار فإن عملية تطبيق العينة ستبدأ من النقطة التي بدأتها لأول مرة في كل مرة تحرر فيه زر الفارة وبالتالي ستتكرر عملية تطبيق العينة.

د) أشر عند الخيار **Impressionist** لتطبيق التكسية بتأثيرات مميزة.

شكل التكسية بدون الخيار **Impressionist**

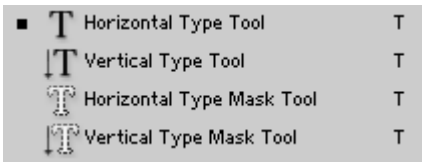
شكل التكسية مع الخيار **Impressionist**

٣) .بعد الانتهاء من تحديد الخيارات ابدأ بالسحب والتلوين.

التعامل مع النصوص

يوفر لك برنامج الفوتوشوب إمكانية كتابة وتحرير النص مباشرة على الشاشة بدلاً من مربع الحوار الذي تستخدمه بعض برامج الرسم الأخرى. وتستطيع بكل سهولة تغيير حجم وأشكال ونوع ولون الخط.

كما يوفر لك البرنامج أدوات أخرى مصاحبة لأداة الكتابة مثل: أداة كتابة النص بشكل عمودي **Vertical Type Tool**.



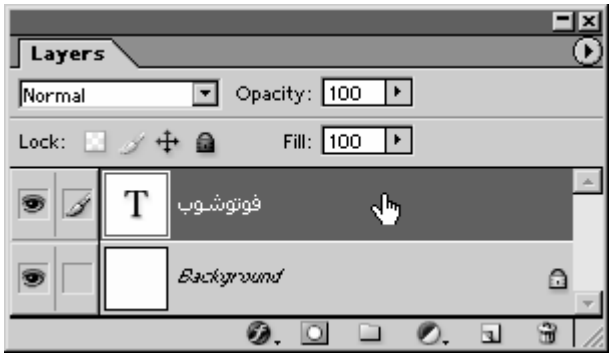
١) انقر على أداة الكتابة بشكل أفقي **Horizontal Type Tool** T.

٢) سيظهر لك شريط الاختيارات الخاص بالأداة مثل: نوع الخط، شكله، حجمه، موضعه، جهته، لونه ... الخ.

٣) انقر في وسط الصفحة وابدأ بالكتابة.

٤) ستلاحظ ظهور زر الإلغاء مع شريط الاختيارات السابق والذي ظهر بعد الكتابة. وهذا الزر لإلغاء التحرير الحالي للنص. ظهوره هذه يدل على أن بإمكانك تحرير النص الحالي.

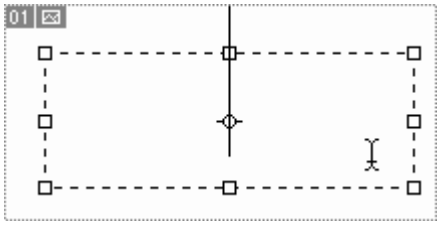
٥) لاحظ ظهور طبقة خاصة بالنص في لوحة الطبقات، واسم هذه الطبقة هو نفسه النص الذي كتبته سابقاً.



عند الانتهاء من الكتابة اضغط المفتاحين **Ctrl+Enter** أو اضغط على أي أداة أخرى.

إذا أردت الكتابة داخل حيز معين فقبل البدء بالكتابة قم بعمل مربع عن طريق السحب بأداة الكتابة باتجاه أفقي.

سيظهر لك مستطيل وبداخله نقطة الإدخال وهي عبارة عن خط عمودي. كما في الشكل التالي.



ابدأ بالكتابة داخل المستطيل. اكتب الجملة التالية: "برنامج أدوبي فوتو شوب نسخة الشرق الأوسط الإصدار السابع".

ستجد أن النص ينساب تلقائياً داخل المستطيل.

إذا لم يكن المستطيل كافياً لكتابة النص فسيظهر مربع في الزاوية اليمنى السفلية للدلالة على أن هناك نص مختفي أسفل المستطيل.

ضع مؤشر الفارة على المقبض السفلي الأوسط سيتغير شكل المؤشر إلى سهم مزدوج ↕ اسحب المقبض إلى أسفل لزيادة حجم المستطيل عندها سيظهر النص المختفي.

تحرير النص

بإمكانك مسح أجزاء من النص أو الإضافة إليه عن طريق نقطة الإدخال التي تظهر مع مستطيل النص عند النقر عليه باستخدام أداة الكتابة. انتقل بمؤشر الفارة للمكان المطلوب ثم انقر بالفارة لوضع نقطة الإدخال.

في المثال التالي نريد كتابة جملة "من شركة أودبي" بعد كلمة "فوتوشوب". أوقف مؤشر الفارة بعد كلمة "فوتوشوب" ثم انقر لوضع نقطة الإدخال. ثم ابدأ بالكتابة.

والعكس لمسح أجزاء من النص ضع نقطة الإخال بعد الكلمة المطلوب حذفها واضغط مفتاح المسح **BackSpace** أو ضع نقطة الإدخال قبل الكلمة المطلوب حذفها ثم اضغط مفتاح **Delete**.

تحديد النص

بإمكانك تحديد كامل النص المكتوب أو تحديد بعض الحروف والكلمات.

تحديد أجزاء من النص:

١) انقر على أداة الكتابة Type Tool.

٢) انقر على طبقة النص في لوحة الطبقات.

٣) ضع مؤشر الفارة في بداية أو نهاية الكلمات المطلوب تحديدها ثم انقر بالفارة لتثبيت نقطة الإدخال في هذا المكان واسحب بالفارة باتجاه الكلمات.

تحديد كامل النص:

هناك طريقتان لتحديد كامل النص:

الطريقة الأولى:

١) اختر أداة الكتابة Type Tool.

٢) انقر بالفارة على طبقة النص في لوحة الطبقات.

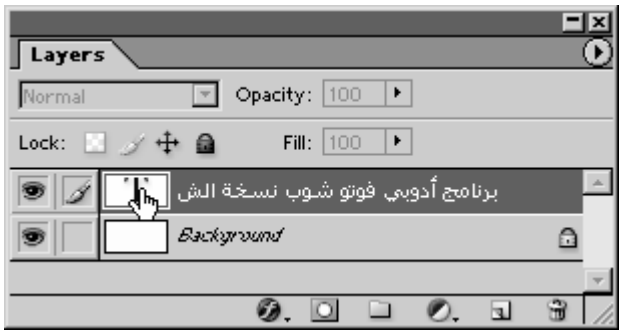
٣) انقر بالفارة في أي مكان داخل النص لتضع نقطة الإدخال.

٤) اضغط المفاتيح Ctrl+A أو اختر Select ➔ All.

الطريقة الثانية:

وهذه الطريقة الأسرع والأسهل.

انقر بالفارة مرتين على حرف T في طبقة النص وسيتم تحديد كامل النص.



تحريك النص

لتحريك النص اتبع الآتي:

١) انقر بالفارة على طبقة النص في لوحة الطبقات.

٢) انقر على أداة التحريك Move Tool .

٣) سيظهر مستطيل تحديد بمقابض حول النص يسمى بـ Bounding Box هذا المستطيل يختلف شكله نوعاً ما عن المستطيل الذي يظهر عن اختيار أداة الكتابة.

مستطيل التحديد الذي يظهر حول النص عند اختيار أداة التحريك Move Tool

مستطيل التحديد الذي يظهر حول النص عن النقر عليه باستخدام أداة الكتابة Type Tool

حرك المؤشر فوق النص حتى ترى السهم ثم اسحب لتحريك النص عن مكانه.

بالإمكان إظهار أو إخفاء مستطيل التحديد **Bounding Box** عن طريق شريط الاختيارات الخاص بأداة التحريك.

تستطيع من خلال مستطيل التحديد - الذي يظهر مع أداة التحريك - زيادة عرض النص عمودياً أو أفقياً أو كلاهما ، أو تدوير النص عن طريق السحب عند ظهور مؤشر السهم المزدوج بحالاته الأربع.

عن طريق السحب بالمؤشر إلى أسفل يتم زيادة عرض النص عمودياً. والعكس للتقليل

عن طريق السحب بالمؤشر إلى اليمين يتم زيادة عرض النص أفقياً. والعكس للتقليل

عن طريق السحب بالمؤشر إلى أسفل يتم زيادة عرض النص أفقياً وعمودياً. والعكس للتقليل.
وبإمكانك الضغط على مفتاح Shift أثناء للموازنة بين الزيادة الأفقية والعمودية.

عن طريق السحب بالمؤشر جهة اليمين أو اليسار يتم تدوير النص

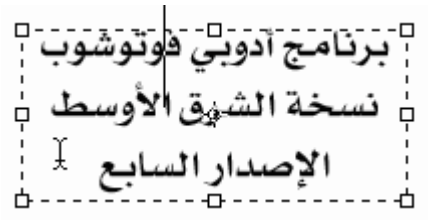
بعد أن يتم السحب سيظهر لك على شريط الاختيارات زري تأكيد التغيير أو إلغاؤه ✓ ⊘.

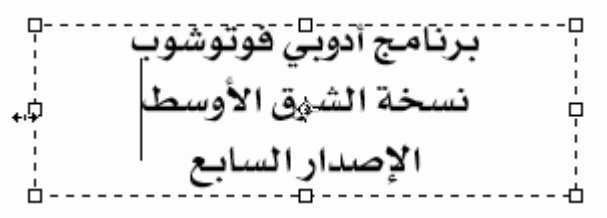
اضغط على زر ✓ لقبول التغيير أو اضغط على زر ⊘ لإلغاء التغيير.

بإمكانك تأكيد التغيير بطريقة أخرى عن طريق الضغط على مفتاح الإدخال **Enter** ولإلغاء التغيير اضغط على مفتاح الهروب **Esc**.

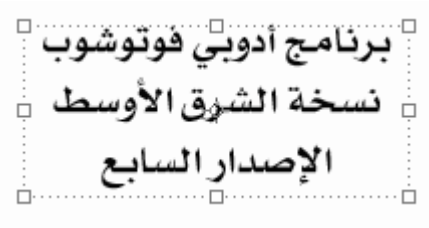
ملاحظة هامة

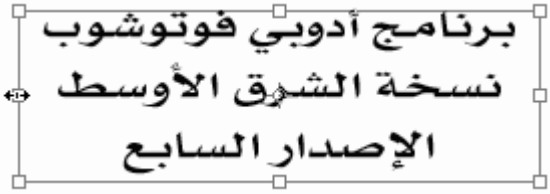
هناك فرق بين زيادة عرض النص أو طوله وزيادة المساحة المخصصة للنص أو زيادة طولها. باستخدام أداة النص تستطيع زيادة المساحة المخصصة لنص سابق. كما في الشكل التالي:





وأما أداة التحريك فتمكنك من زيادة عرض النص أو طوله وبالتالي تكبيره.

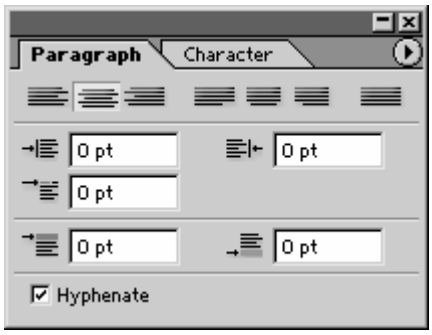




تنسيق النص

يوفر البرنامج العديد من الخيارات لتنسيق النص وتُصنف هذه الخيارات إلى صنفين:

- خيارات خاصة بالفقرة **Paragraph** ويتم إظهارها عن طريق **Window ➔ Paragraph**.



- خيارات خاصة بالحروف **Character** ويتم إظهارها عن طريق **Window ➔ Character**.

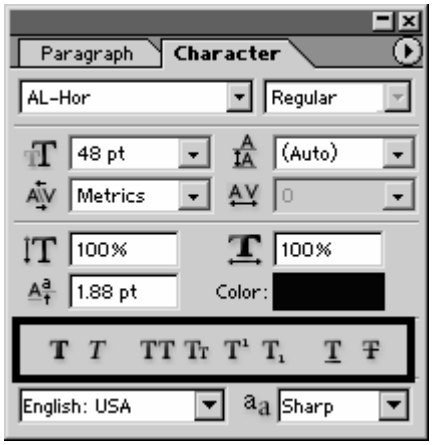
ملاحظة:

يمكنك أيضاً إظهار لوحتي الحروف والفقرات عن طريق الضغط على زر لوحة الحروف والفقرات الموجود في شريط الاختيارات الخاصة بأداة الكتابة **Type Tool**.

تسويد النص وإمالته

١) اكتب النص المطلوب أو حدده إذا كان موجوداً من قبل.

٢) أظهر لوحة الحروف **Character**.



٣) ستجد في أسفل اللوحة مجموعة من الأزرار وهي من اليسار إلى اليمين: تسويد النص، إمالة النص، تحويل حروف النص اللاتيني إلى حروف كبيرة، تحويل حروف النص اللاتيني إلى حروف صغيرة، رفع النص، تخفيض النص، وضع خط تحت النص، وضع خط وسط النص.

محاذاة النص

بإمكانك محاذاة النص جهة اليمين أو اليسار أو في الوسط، كما أن بإمكانك تضبيط أسطر الفقرة لتكون نهايات أسطرها متساوية.

اختيار المحاذاة:

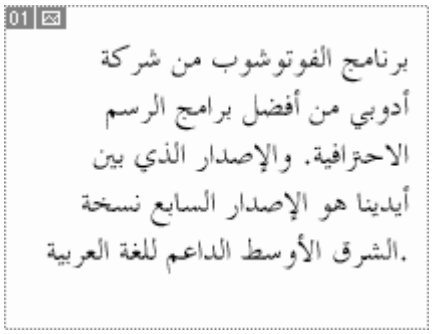
اكتب النص باستخدام أداة الكتابة، واضغط على أحد أزرار المحاذاة والموجودة ضمن شريط الاختيارات الخاص بأداة الكتابة.

تضبيط فقرة:

الفقرة هي كل مجموعة أحرف تنتهي بالضغط على مفتاح Enter. وقد تتكون الفقرة من سطر واحد أو أكثر.

لتضبيط فقرة متعددة الأسطر بحيث تكون نهايات الأسطر متساوية اختر شكل التضبيط من لوحة الفقرة Paragraph.

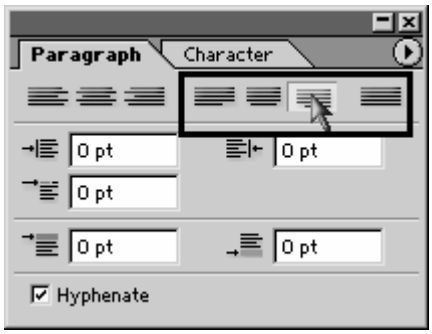
لدينا الفقرة التالية:



سنقوم باختيار شكل تضبيط فقرة مناسب.

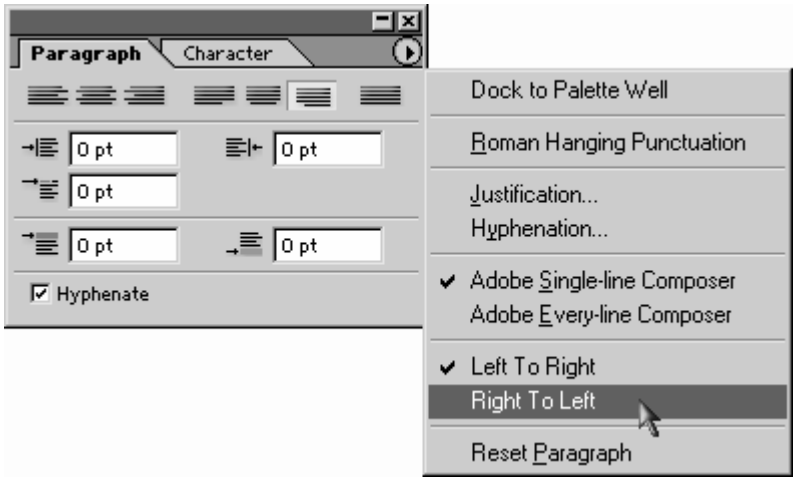
ضع نقطة الإدخال داخل النص.

ومن لوحة الفقرة ستجد أربعة أزرار للتضبيط، اختر ما يناسبك منها.



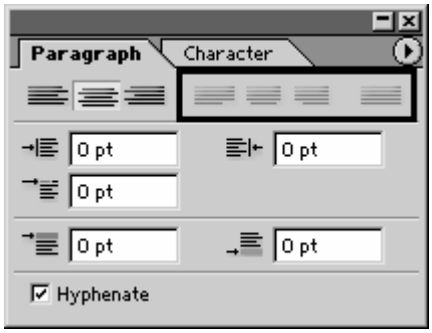
شكل النص بعد تطبيق الضبط عليه

لاحظ أن نقطة نهاية السطر الأخير ظهرت في الجهة اليمنى، ولتصحيح الوضع ضع نقطة الإدخال داخل النص ثم اختر الأمر **Right To Left** من قائمة الأوامر الخاصة بلوحة الفقرة.



ستظهر لك النقطة في مكانها الصحيح.

عندما تتكون الفقرة من سطر واحد فقط فستظهر لك أزرار التضبيط بلون باهت لذا لابد أن تكون الفقرة من سطرين أوأكثر.

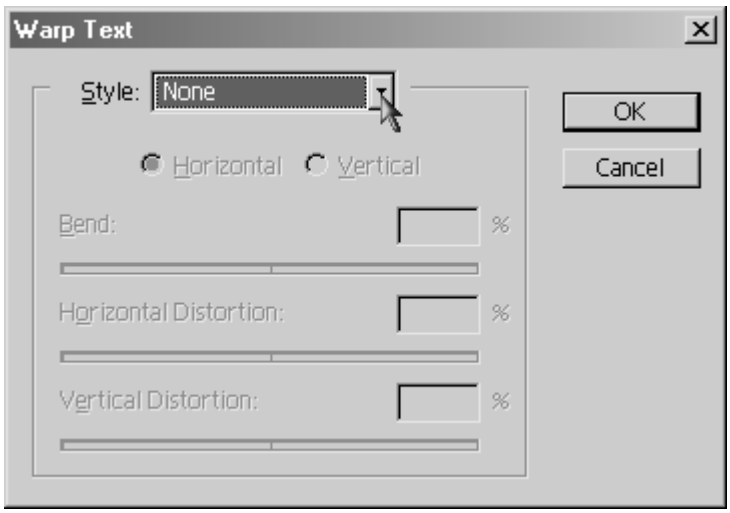


تغيير التواء النص

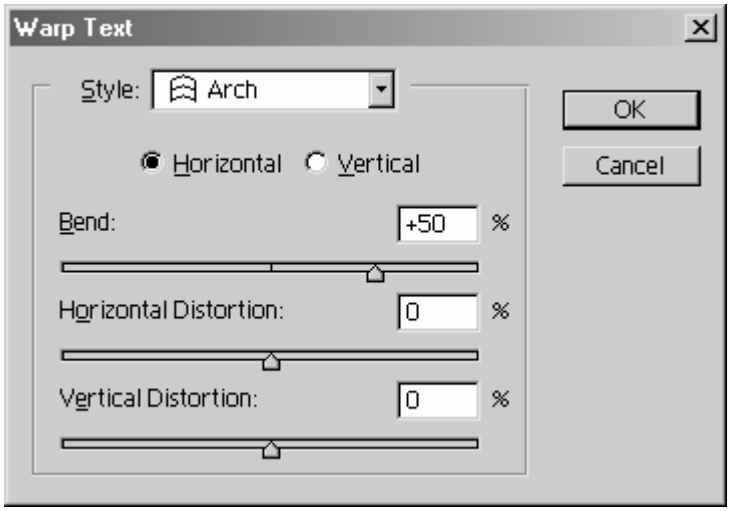
١) حدد النص المطلوب تغيير التواؤه.

٢) اضغط على أداة الالتواء **Warp** والموجودة في شريط أدوات الاختيار الخاص بأداة الكتابة.

٣) سيظهر لك مربع حوار لاختيار شكل إلتواء النص.

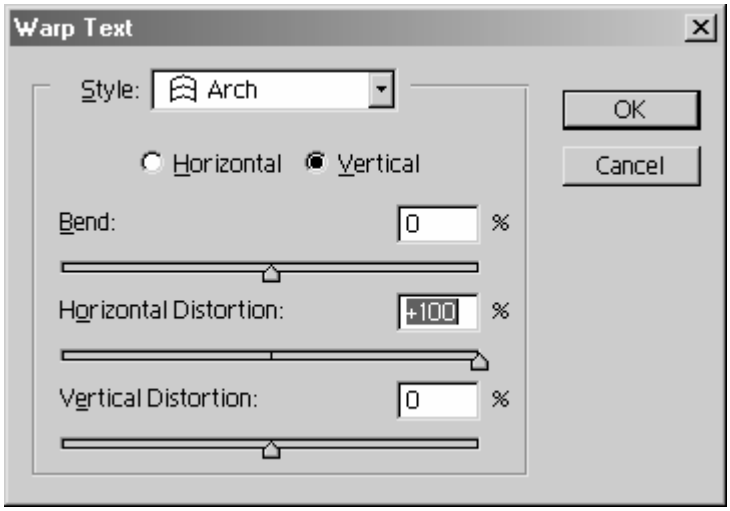


٤) اضغط على القائمة لاختيار القوس **Arch**.



٥) سيظهر لك النص بهذا الشكل.

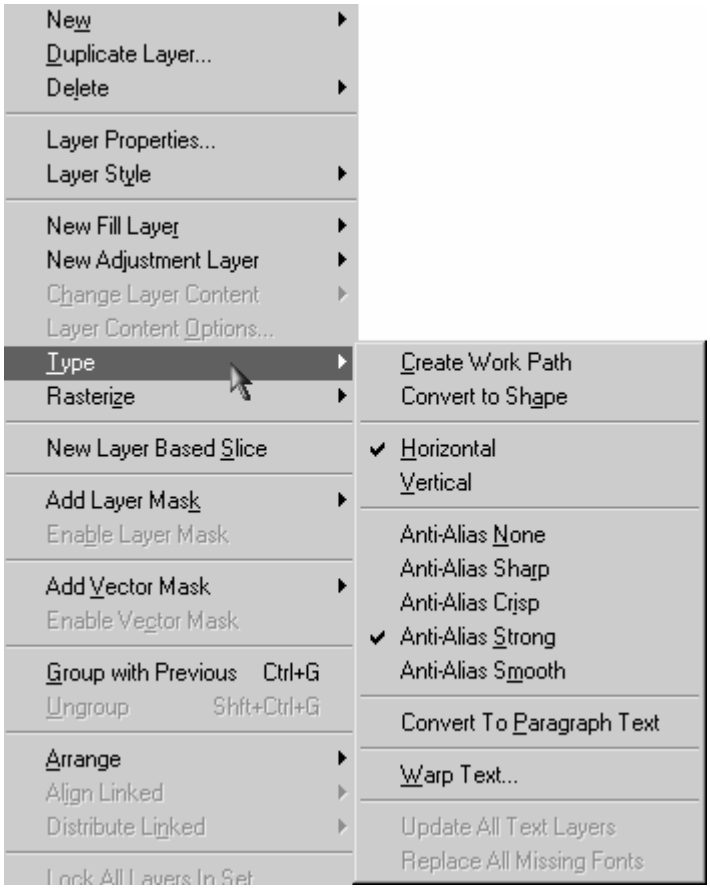
٦) غير اختيارات القوس ليكون التقوس عمودي **Vertical** والتشوه الأفقي بمقدار ١٠٠٪ كما يلي.



سيظهر لك النص بهذا الشكل.

ملاحظة:

بإمكانك إظهار الأوامر السابقة عن طريق القائمة **Type** ➔ **Layer**.



اختيارات الكتابة بالعربي

يوفر البرنامج بعض الاختيارات الخاصة باللغة العربية ويتم اختيارها من قائمة لوحة **Character**.

كتابة الأرقام

حتى تستطيع كتابة الأرقام باللغة العربية بشكل سليم يجب اختيار الأرقام الهندية **hindi numbers** من القائمة التي تظهر في أعلى يمين لوحة**Character**.

وبعد اختيار نمط الأرقام تبدأ بالكتابة.

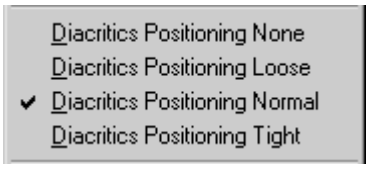
لاستخدام الأقواس أثناء الكتابة

حتى تظهر الأقواس بطريقة صحيحة يجب اختيار الأمر (**Right to left direction**) (من اليسار إلى اليمين) من قائمة لوحة الأحرف قبل البدء بالكتابة.

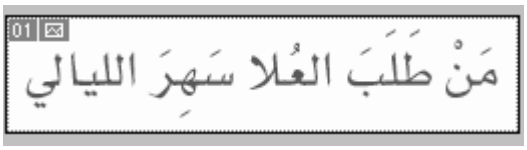
التحكم بقرب حركات التشكيل من النص

إذا كنت تستخدم حركات التشكيل في النص العربي فإن البرنامج يوفر لك أربع اختيارات للتحكم بقرب الحركات من النص أو بعدها عنه.

حدد النص المكتوب ثم اختر أحد هذه الاختيارات.



None : ترك الحركات بدون تحكم



Loose : لإبعاد الحركات عن الحروف

Normal : الوضع الطبيعي للحركات مع الحروف

Tight : لتقريب الحركات من الحروف

التحكم بالكشيدة

الكشيدة هي المدة التي يتم إضافتها بين الحروف لإتمام عملية الضبط.

كتبنا الأبيات التالية باستخدام طبقتي نص، الشطر الأول من الأبيات يمثل فقرة واحدة في طبقة، والشطر الثاني يمثل فقرة ثانية في طبقة أخرى. واخترنا ضبط كلي للفقرة.

لاحظ في الشكل (١) ظهور المسافات الكبيرة بين الكلمات لعدم اختيار الكشيدة (Kashidas)، وأما الشكل (٢) فقد ظهرت المسافات بشكل أفضل بسبب استخدام الكشيدة.

صمتاً فقد نطقَ الرصاصُ وحسبنا أن الرصاصَ إلى الجهاد ينادي
ياثائراً بالنارِ يحمي أرضه ويذبُ عنها جاهداً ويفادي
لم يستكنْ للظالمين ولم يدع علجاً يدوسُ مراقدَ الأجدادِ
أنشدتني لحنَ الرصاصِ وربما أشجاكَ في ليلِ الوغى إنشادي

الشكل (١): الأبيات بدون استخدام الكشيدة

صمتاً فقد نطقَ الرصاصُ وحسبنا أن الرصاصَ إلى الجهاد ينادي
ياثائراً بالنارِ يحمي أرضه ويذبُ عنها جاهداً ويفادي
لم يستكنْ للظالمين ولم يدع علجاً يدوسُ مراقدَ الأجدادِ
أنشدتني لحنَ الرصاصِ وربما أشجاكَ في ليلِ الوغى إنشادي

الشكل (٢): الأبيات مع استخدام الكشيدة

تستطيع التحكم بتفعيل الكشيدة أو إلغائها بتحديد النص ثم اختيار الأمر **Kashidas** من قائمة أوامر لوحة الحروف.

أداة قناع الكتابة Type Mask Tool

عندما تستخدم أداة قناع الكتابة الأفقية أو أداة قناع الكتابة العمودية فأنت تنشئ تحديداً على شكل نص، وهذا التحديد يظهر في الطبقة النشطة وليس في طبقة مستقلة كما في أداة الكتابة العادية.

بإمكانك تحريك هذا التحديد ونسخه وتعبئته وملئ حوافه تماماً كما تفعل مع أي تحديد آخر.

في المثال التالي: كتبنا باستخدام أداة قناع الكتابة الأفقية على طبقة ملونة ثم تم عمل حواف للتحديد باستخدام الأمر **Stroke** من قائمة **Edit**.

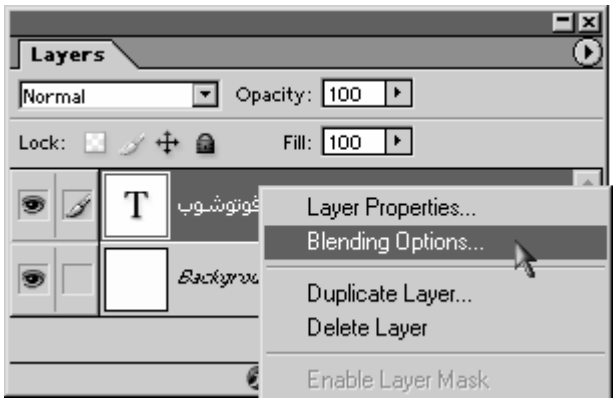
لمعرفة كيفية التعامل مع التحديد راجع (أدوات تحديد الصورة **Selection Tools**) صفحة ١٤٥.

تطبيق تنسيقات على طبقة النص

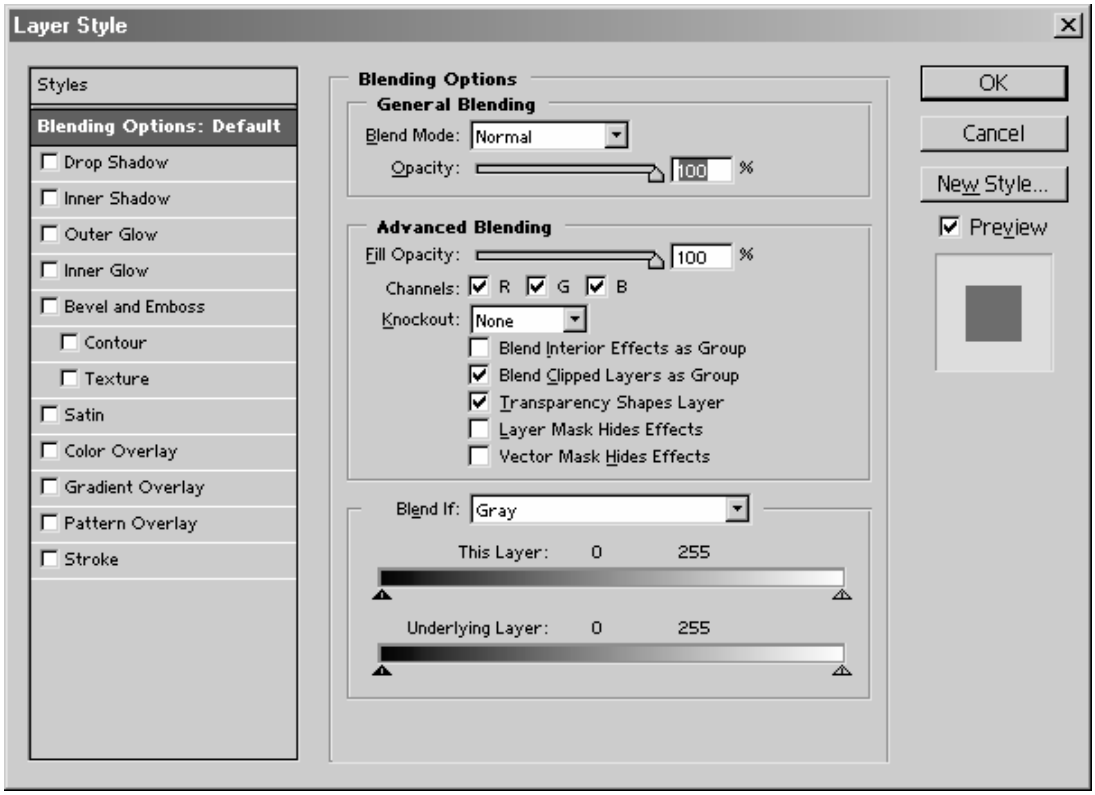
التنسيق باستخدام خيارات المزج Blending Options

بإمكانك إضفاء تأثيرات على طبقة النص عن طريق تطبيق أحد تنسيقات المزج **Blending**.

١) انقر على طبقة النص بالزر الأيمن واضغط على اختيارات المزج **Blending Options**.



٢) سيظهر مربع حوار الاختيارات التالي.



٣) اضغط على اسم التأثير المطلوب في الجهة اليسرى ولاحظ ظهور الاختيارات الخاصة به في الجهة اليمنى.

فيما يلي نماذج لبعض تأثيرات المزج.

نماذج لبعض تأثيرات المزج Blending

التأثير	لون النص	اختيارات التأثير	النتيجة
تضليل Drop Shadow	أسود	Drop Shadow Structure Blend Mode: Multiply Opacity: 75 % Angle: 120 ° Use Global Light Distance: 5 px Spread: 0 % Size: 5 px Quality Contour: Anti-aliased Noise: 0 % Layer Knocks Out Drop Shadow	فوتوشوب
تضليل Drop Shadow	أسود	Drop Shadow Structure Blend Mode: Normal Opacity: 75 % Angle: -24 ° Use Global Light Distance: 3 px Spread: 9 % Size: 5 px Quality Contour: Anti-aliased Noise: 64 % Layer Knocks Out Drop Shadow	فوتوشوب

التأثير	لون النص	اختيارات التأثير	النتيجة
توهج خارجي Outer Glow	أبيض	Outer Glow Structure Blend Mode: Normal Opacity: 100 % Noise: 0 % Elements Technique: Softer Spread: 17 % Size: 9 px Quality Contour: Anti-aliased Range: 50 % Jitter: 0 %	فوتوشوب
ميلان ونقش بارز Bevel And Emboss	أسود	Bevel and Emboss Structure Style: Outer Bevel Technique: Chisel Hard Depth: 100 % Direction: Up Down Size: 5 px Soften: 0 px Shading Angle: 60 ° Use Global Light Altitude: 20 ° Gloss Contour: Anti-aliased Highlight Mode: Screen Opacity: 75 % Shadow Mode: Normal Opacity: 100 %	فوتوشوب
Bevel And Emboss محيط الشكل Contour	أسود	نفس اختيارات التأثير Bevel And Emboss السابق + الاختيار الحالي Contour Elements Contour: Anti-aliased Range: 50 %	فوتوشوب

التأثير	لون النص	اختيارات التأثير	النتيجة
Bevel And Emboss تكسية Texture	أسود	نفس اختيارات التأثير Bevel And Emboss السابق + الاختيار الحالي Texture Elements Pattern: Snap to Origin Scale: 49 % Depth: 1000 % Invert Link with Layer	فوتوشوب
تغطية بلون Color Overlay	أبيض	Color Overlay Color Blend Mode: Dissolve Opacity: 76 %	فوتوشوب
تغطية بتدرج Gradient Overlay	أسود	Gradient Overlay Gradient Blend Mode: Normal Opacity: 100 % Gradient: Reverse Style: Radial Align with Layer Angle: -37 ° Scale: 150 %	فوتوشوب
تغطية بنقش Pattern Overlay	أسود	Pattern Overlay Pattern Blend Mode: Normal Opacity: 100 % Pattern: Snap to Origin Scale: 50 % Link with Layer	فوتوشوب
حدود Stroke	أبيض	Stroke Structure Size: 2 px Position: Outside Blend Mode: Normal Opacity: 100 % Fill Type: Color Color:	فوتوشوب

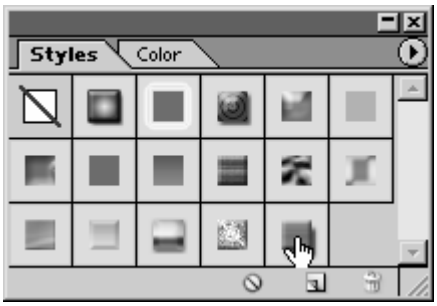
التنسيق باستخدام لوحة التنسيقات Styles

يمكنك أيضاً تغيير تنسيق الطبقة – بما في ذلك طبقة النص – باستخدام لوحة التنسيقات **Styles**.

إذا لم تكن اللوحة ظاهرة أمامك فبإمكانك إظهارها عن طريق: **Window ➔ Styles**.

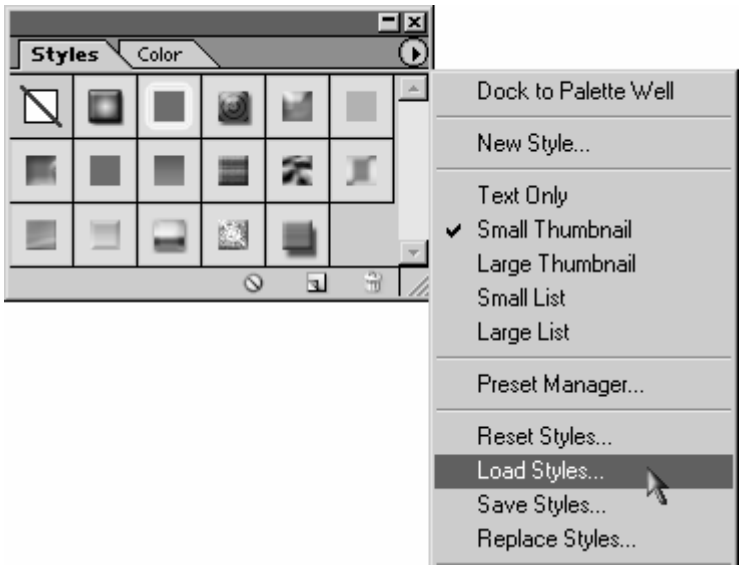
١) اضغط على اسم الطبقة في لوحة الطبقات.

٢) اضغط على التنسيق المناسب في لوحة التنسيقات **Styles** وشاهد نتيجة التنسيق على النص.

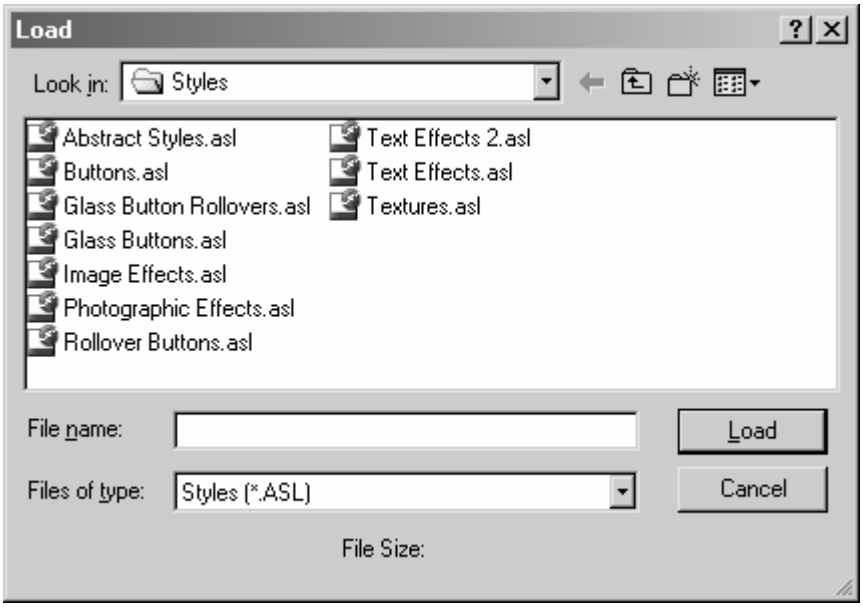


٣) لإلغاء أي تنسيق اضغط على **Default Style (None)** أول مربع من جهة اليسار .

٤) بإمكانك إضافة المزيد من التنسيقات للوحة التنسيقات عن طريق النقر على السهم الموجود في الجهة العلوية اليمنى من اللوحة ثم اختيار الأمر **Load Styles**.



٥) سيظهر لك مربع حوار يحوي العديد من ملفات التنسيقات.



٦) اختر الملف المطلوب ثم اضغط على زر التحميل **Load**.

٧) سيتم إضافة التنسيقات التي يحويها الملف إلى لوحة التنسيقات.

الصور النقطية والصور المتجهة

يتعامل الحاسوب مع نوعين مهمين من الصور هما :

- الصور النقطية Bitmap Images
- الصور المتجهة Vector Images

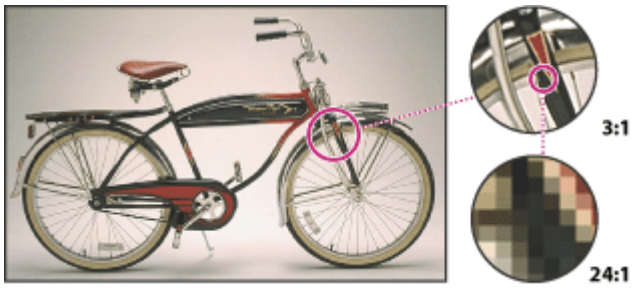
وبرنامج الفوتوشوب يتعامل مع كلا النوعين. وكل نوع له تعامل خاص.

الصور النقطية Bitmap Images

وتسمى أيضاً بـ **Raster Images** ، وتتكون هذه الصور من شبكة ملونة من النقاط الضوئية الصغيرة جداً تسمى بكسلات **Pixels** ، ولكل نقطة لون ومكان معين.

عندما تعمل على هذه الصور فإنك تستطيع أن تتعامل مع كل نقطة على حده. عندما تعمل مع الصور النقطية تقوم بتعديل مجموعة من **Pixels** بدلاً من العناصر أو الأشكال المجسدة. وتعد الصور النقطية هي الأفضل للعمل مع الصور ذات درجات اللون المتواصلة مثل الصور الفوتوغرافية.

في الشكل التالي صورة لدراجة من نوع **Bitmap** تم تكبير الجزء المحاط بدائرة بمقدار ثلاث مرات ثم تم تكبير جزء من الجزء المكبر بمقدار ٢٤ مرة فظهرت شبكة النقاط **Pixels** لهذا الجزء.



وبما أن لكل صورة من هذا النوع عدد ثابت من النقاط لكل بوصة أو سم (عدد النقاط في البوصة يسمى **Resolution**) فإن تكبير الصورة يؤدي إلى زيادة المسافات بين النقاط وبالتالي يفقدها الوضوح كما تلاحظ في الجزء المكبر في صورة الدراجة.

يقال عن هذا النوع من الصور **resolution-dependent** أي يعتمد على درجة الوضوح.

الأدوات الخاصة بالتعامل مع الصور النقطية

أدوات التلوين كالفرشاة (**Brush Tool**) بجميع أشكالها، وأداة القلم الرصاص (**Pencil Tool**)، وأداة الدلو (**Paint Bucket Tool**)، وأداة التدرج (**Gradient Tool**).

وكذلك أدوات المحاة (**Eraser Tool**) وأدوات تعديل الصور كأداة الختم **Clone stamp Tool**، **Smudge Tool**، **Sponge Tool**، هذه الأدوات بجميع أشكالها خاصة للتعامل مع البكسلات.

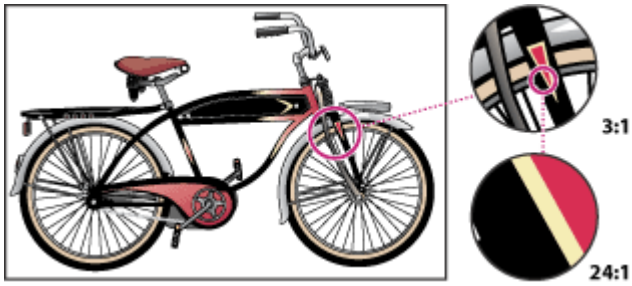
الصور المتجهة Vector Images

هذا النوع من الصور يتكون من مجموعة من الخطوط والمنحنيات تم إنشاؤها باستخدام حسابات رياضية تسمى متجهات **Vectors** ولهذا اطلق على هذا النوع اسم الصور المتجهة.

عندما تتعامل مع هذا النوع من الصور فإنك تتعامل مع مجموعة أشكال وليس مجموعة نقاط. لذا فإن تكبير هذا النوع من الصور لا يفقدها الوضوح.

كما تلاحظ في صورة الدراجة التالية تم تكبير جزء منها بمقدار ثلاث مرات ثم تم تكبير جزء من الجزء المكبر بمقدار ٢٤ مرة ومع هذا لم يفقد وضوحه ولم يظهر كنقاط.

يقال عن هذا النوع من الصور **resolution-independent** أي لا يعتمد على درجة الوضوح.


3:1
24:1

أدوات تحديد الصورة Selection Tools

بما أن هناك نوعين من الصور وهما Bitmap والتي تتكون من شبكة من النقاط (البكسلات) و Vector والتي تتكون من خطوط ومنحنيات، فإن لكل نوع أدوت تحديد خاصة به.

يمكنك برنامج الفوتوشوب من تحديد أي منطقة بناءاً على اللون أو الحجم أو الشكل وذلك بتوفير أربعة أدوات للتحديد، وكل أداة لها استخدام خاص.

- خيمة التحديد Marquee Tool
- حبل التحديد Lasso Tool
- العصا السحرية Magic Wand Tool
- أداة القلم Pen Tool

أدوات التحديد الخاصة بالصور النقطية هي: خيمة التحديد Marquee Tool وحبل التحديد Lasso Tool العصا السحرية Magic Wand Tool. وهذه الأدوات تتعامل مع البكسلات.

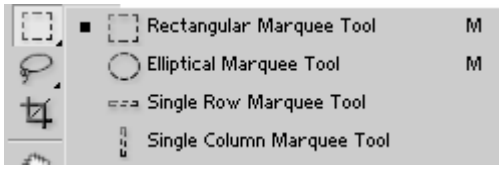
أما الصور المتجهة فيمكنك تحديدها باستخدام أداة القلم Pen Tool واللتي تنتج للشكل حدوداً خارجية دقيقة تسمى مسارات Paths وسنتحدث عنها بالتفصيل في الفصل الخاص بالمسارات.

بإمكانك تحويل التحديد الذي تم عمله باستخدام أدوات التحديد Selection إلى مسارات Paths والعكس يمكنك تحويل المسارات التي تم عملها باستخدام أداة القلم إلى تحديد.

تظهر أدوات التحديد البكسلات في بداية شريط الأدوات.

١) خيمة التحديد Marquee Tool
٢) العصا السحرية Magic Wand Tool
٣) حبل التحديد Lasso Tool

خيمة التحديد Marquee Tool



تضم تحتها عدة أدوات للتحديد هي:

- أداة التحديد على شكل مستطيل **Rectangular Marquee Tool**
- أداة التحديد على شكل بيضاوي **Elliptical Marquee Tool**
- أداة التحديد على شكل صف **Single Row Marquee Tool**
- أداة التحديد على شكل عمود **Single Column Marquee Tool**

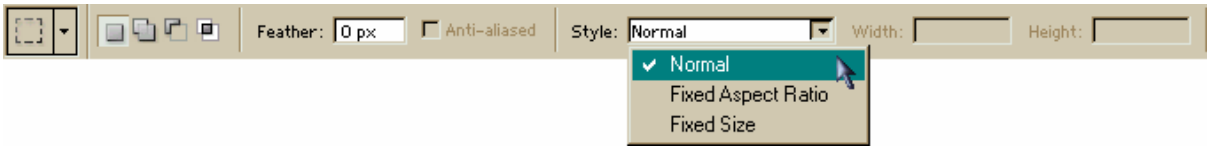
وكل أداة لها خياراتها الخاصة بها.

أداة التحديد على شكل مستطيل Rectangular Marquee Tool

يمكنك من تحديد منطقة مستطيلة أو مربعة الشكل.

لدينا الصورة التالية من نوع **Bitmap**.

١) اختر أداة التحديد ، سيظهر لك شريط الخيارات التالي:



٢) حدد نوع التحديد من مجموعة الخيارات الأولى (سوف نشرحها لاحقاً).

أ) **New Selection** تحديد جديد.

ب) **Add to Selection** إضافة للتحديد.

ج) **Subtract from Selection** الطرح من التحديد.

د) **Intersect with Selection** التقاطع مع التحديد.

٣) ادخل قيمة **Feather** بالبكسل لجعل حواف الشكل ضبابية، عن طريق هذا الخيار يقوم البرنامج بعمل حدود بين التحديد والبكسلات المحيطة به، هذا سيودي إلى تلاشي الزوايا الحادة، يجب أن يكون مقدار **Feather** مناسباً لحجم التحديد وإلا ستظهر رسالة خطأ تنبهك إلى أنك ستفقد حواف الشكل.

٤) انتق خيار من اللائحة المنسدلة **Style** في شريط الخيارات.

أ) الخيار **Normal** يدعك تسحب مؤشر الفأرة لتحدد شكل التحديد.

ب) الخيار **Fixed Aspect Ratio** يحدد نسبة الارتفاع **Hieght** إلى العرض **Width**، للتحديد أدخل القيمة بـ **Pixels**.

ج) الخيار **Fixed Size**: يدعك تحدد قيم ثابته لعرض وارتفاع التحديد، بحيث تنقر فقط بالفارة لإظهار التحديد دون أن تسحب.

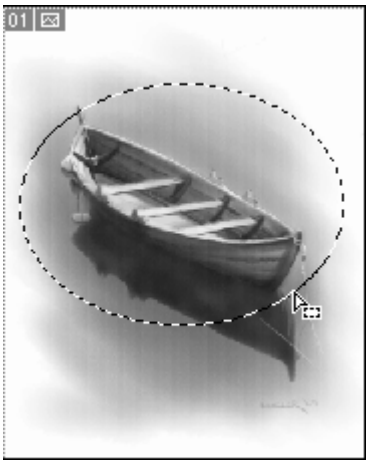
٥) بعد الانتهاء من انتقاء الخيارات انقر بالفارة على بداية المنطقة المطلوب تحديدها واسحب.

٦) للتحديد على شكل مربع اضغط على مفتاح **Shift** بعد البدء في التحديد.

٧) لإلغاء التحديد اضغط على **Ctrl+D** أو اختر الأمر **Deselect** من قائمة **Select**.

أداة التحديد على شكل بيضاوي Elliptical Marquee Tool

يمكنك من تحديد منطقة بيضاوية أو دائرية الشكل.



١) اختر أداة التحديد ، سيظهر لك شريط الخيارات التالي:

الخيارات سبق شرحها في موضوع التحديد على شكل مستطيل.

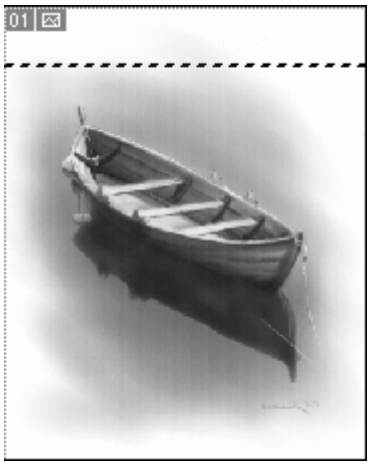
٢) اختر **Anti-aliased** لجعل حواف المنطقة المحددة مصقولة وناعمة.

٣) بعد الانتهاء من انتقاء الخيارات انقر بالفارة على بداية المنطقة المطلوب تحديدها واسحب.

٤) للتحديد على شكل دائرة اضغط على مفتاح **Shift** بعد البدء في التحديد.

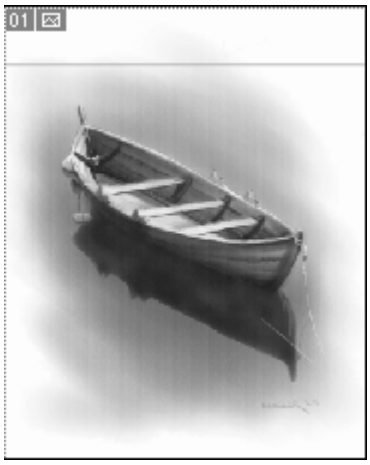
أداة التحديد على شكل صف Single Row Marquee Tool

١) يمكنك من تحديد صف واحد كامل من البكسلات بعرض بكسل واحد.



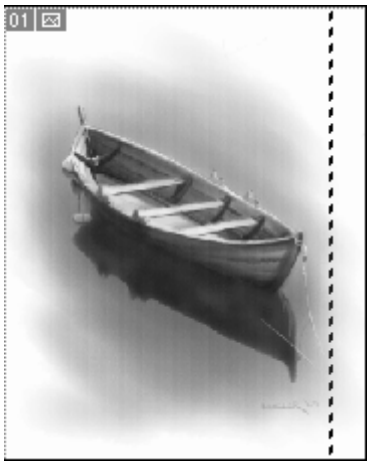
٢) اختر أداة التحديد ثم انقر بالفارة.

٣) حتى ترى أثر التحديد ، بعد التحديد مباشرة اختر الأمر تعبئة **Fill** من قائمة تحرير **Edit**. سيتم ملئ الصف بلون التعبئة.



أداة التحديد على شكل عمود Single Column Marquee Tool

يمكنك من تحديد عمود واحد كامل من البكسلات بعرض بكسل واحد.



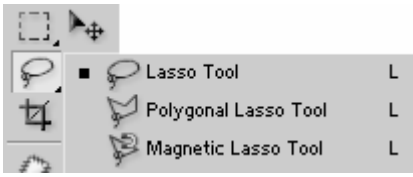
١) اختر أداة التحديد ثم انقر بالفارة.

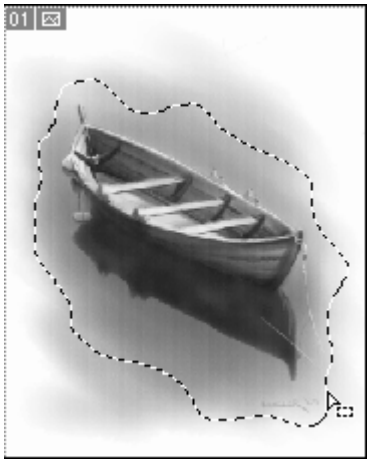
٢) حتى ترى أثر التحديد ، بعد التحديد مباشرة اختر الأمر تعبئة **Fill** من قائمة تحرير **Edit**. سيتم ملئ الصف بلون التعبئة.

صف التحديد وعمود التحديد مفيدان لوضع حدود لمنطقة معينة.

أداة التحديد الحر (أداة الحبل) Lasso Tool

يمكنك من التحديد الحر ليحيط بأي منطقة.



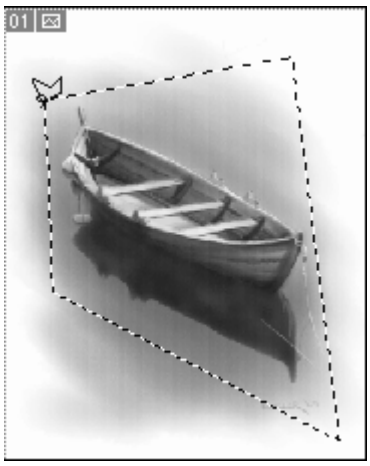


بالإضافة إلى الأداة السابقة هناك أداتين أخريين هما :

- أداة التحديد الحر المضلع Polygonal Lasso Tool
- أداة التحديد الحر السحري Magnetic Lasso Tool

أداة التحديد الحر المضلع Polygonal Lasso Tool

يمكنك من التحديد الحر المضلع حول أي منطقة.



١) اختر أداة التحديد ثم انقر بالفارة لتعيين أول نقطة وحرك الفارة ثم انقر لوضع النقطة الأخرى .. وهكذا ، وإذا رغبت في إنهاء التحديد فانقر بالفارة مرتين.

٢) لجعل حدود المضلع مستقية اضغط على مفتاح Shift أثناء النقر بالفارة.

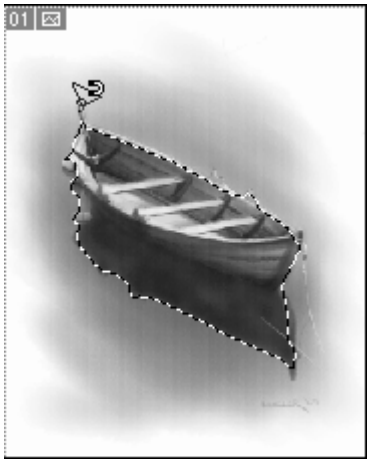
أداة التحديد الحر السحري Magnetic Lasso Tool

يمكنك من رسم حدود حرة تنكمش حول حدود منطقة لها لون متقارب.

١) اختر أداة التحديد ثم انقر بالفارة لتعيين أول نقطة وسر بالفارة على حدود المنطقة المطلوبة واستخدم النقط لتضبيط التحديد متى ما احتجت إلى ذلك.

٢) لحذف آخر نقطة اضغط على مفتاح **Delete**، وإذا أردت حذف ما قبلها فكرر الضغط على مفتاح **Delete**.

٣) عند الانتهاء من التحديد انقر بالفارة مرتين لغلق الشكل.



أداة العصا السحرية Magic Wand Tool

تمكنك من تحديد مناطق لها بكسلات متجاورة من نفس اللون أو متقاربة في اللون.

في الشكل التالي نقرنا بأداة العصا السحرية على بكسل لها لون أبيض فتم تحديد جميع البكسلات الملاصقة لها والتي لها نفس اللون.

بإمكانك تحديد درجة التقارب اللوني فلو أردت أن تتسامح في الدرجة بحيث يتم يدخل في التحديد البكسلات المقاربة في اللون وليس نفس اللون بالضبط فيتم ذلك عن طريق إدخال رقم الدرجة في خانة **Tolerance** في لوحة الاختيارات الخاصة بالأداة.

الرقم صفر يعني نفس اللون بالضبط وكلما زاد الرقم كلما تسامح البرنامج في درجة اللون بحيث تدخل البكسلات المقاربة باللون ضمن التحديد.

ملاحظة:

أدخل رقم **Tolerance** قبل أن تستخدم الأداة.

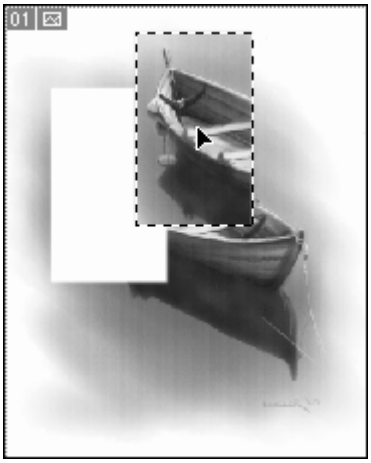
في الشكل التالي أدخلنا الرقم ١٠ في خانة **Tolerance** ثم نقرنا على نفس البكسل في الشكل السابق فتم إدخال بكسلات لها لون مقارب للون الأبيض ضمن التحديد.

تحريك الجزء المحدد

بإمكانك تحريك الجزء المحدد بأي من الأدوات السابقة باستخدام أداة التحريك Move Tool .

١) حدد الجزء المطلوب باستخدام إحدى أدوات التحديد كما تعلمت سابقاً.

٢) اضغط على أداة التحريك ثم اسحب الجزء المحدد إلى المكان المطلوب.



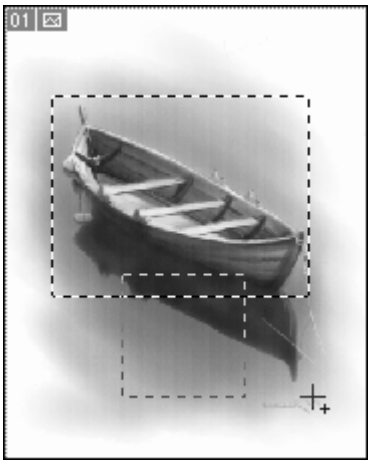
الإضافة إلى التحديد Add to Selection

إذا كان لديك تحديد بهذا الشكل.

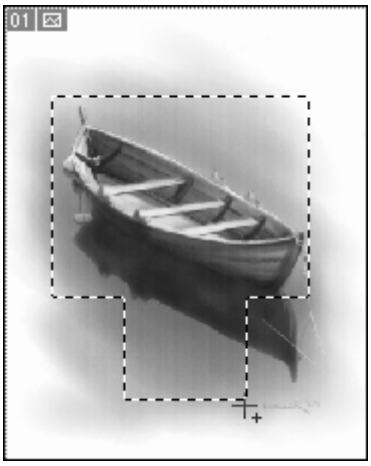
وأردت أن تضيف له تحديداً آخرا ليندمج معه فاتبع الآتي:

١) اضغط على زر إضافة إلى التحديد **Add to Selection** والموجود على شريط الاختيارات الخاص بأدوات التحديد.

٢) حدد الجزء الثاني كما في الشكل.

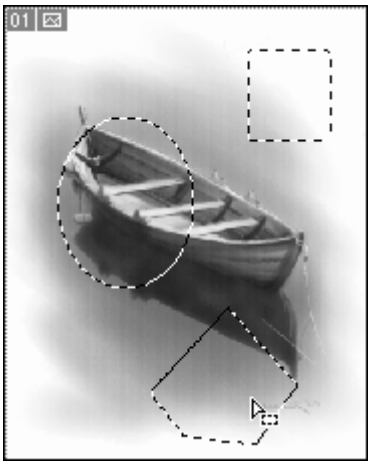


٣) عند تحرير زر الفارة ستجد أنه دمج التحديدين معاً.



ملاحظة

- بإمكانك الضغط على مفتاح Shift للحصول على النتيجة السابقة بدلاً من الضغط على زر إضافة إلى التحديد. حدد الجزء الأول ثم اضغط على مفتاح Shift واستمر في الضغط بينما تحدد بقية الأجزاء.
- بإمكانك كذلك تحديد عدة أجزاء متباعدة. كما أن باستطاعتك المزج بين أدوات التحديد كما في الشكل التالي.



- إذا أردت أن تبدأ بتحديد جديد فاضغط على زر تحديد جديد New Selection والموجود على شريط الاختيارات الخاص بأدوات التحديد.

استثناء جزء من تحديد Subtract from Selection

إذا حددت منطقة معينة من الصورة ثم أردت استثناء بعض الأجزاء منها دون إلغاء كامل التحديد فاضغط على زر استثناء من التحديد Subtract from Selection ثم حدد المنطقة التي تريد استثناءها.

في الشكل التالي قمنا بتحديد كامل الصورة وذلك بالضغط على مفتاحي Ctrl+A.

الآن نريد استثناء القارب والمنطقة التي حوله من التحديد.

اضغط على الزر ثم باستخدام أداة **Lasso** حدد المنطقة المحيطة بالقارب.

قم بعمل تعبئة للشكل المحدد حتى ترى النتيجة وذلك من القائمة **Edit ➔ Fill**.

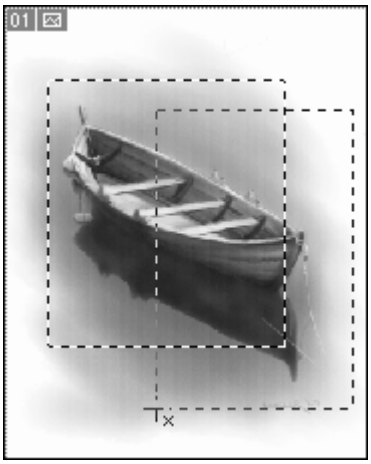
ملاحظة

- بإمكانك استثناء بعض أجزاء التحديد باستخدام مفتاح **Alt**: اضغط على مفتاح **Alt** أثناء تحديد الأجزاء الغير مرغوبة ليتم استثناءها.
- إذا أردت أن تبدأ بتحديد جديد فاضغط على زر تحديد جديد **New Selection** والموجود على شريط الاختيارات الخاص بأدوات التحديد.

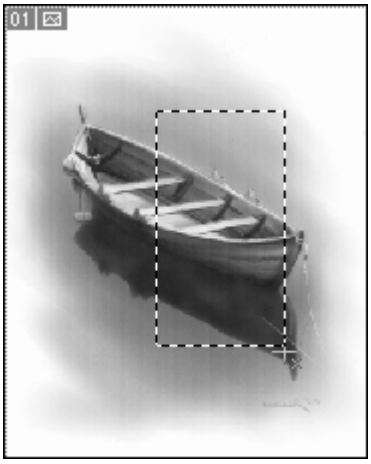
التحديد المتقاطع Intersect with Selection

لتحديد منطقة متقاطعة مع تحديد آخر فبإمكانك ذلك عن طريق أداة تقاطع التحديد Intersect with Selection.

حدد المنطقة الأولى ثم اضغط على زر تقاطع التحديد ثم اختر المنطقة الثانية، كما في الشكل التالي.



عند تحرير زر الفارة ستحصل على منطقة محددة نتجت من تقاطع التحديدين السابقين، كما في الشكل التالي.



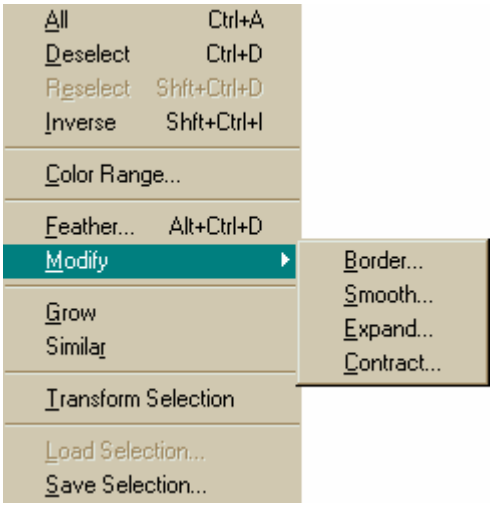
- بإمكانك عمل تقاطع باستخدام مفتاحي Alt و Shift: اضغط على مفتاحي Shift+Alt أثناء عمل التحديد الآخر.

التعامل مع المنطقة المحددة

بإمكانك تعبئة وعمل حدود للمنطقة المحددة، كما أن بإمكانك حذف المنطقة المحددة أو نسخها أو لصق ما في الحافظة لها.

القائمة Select

تحوي عدداً من الأوامر الخاصة بالتحديد.



وهي كالتالي:

- **All**: لعمل تحديد لكامل الصورة.
- **Deselect**: لإلغاء التحديد.
- **Reselect**: لإعادة تحديد سابق.
- **Inverse**: عكس التحديد.
- **Color Range**: يختار لوناً محدداً ضمن منطقة محددة أو من ضمن صورة كاملة، نستطيع التحديد من مجال ألوان محدد مسبقاً أو بأخذ عينات ألوان من الصورة. هذه الميزة تمكنك من اختيار تحديدات فرعية للألوان وذلك من صندوق حوار **Color Range**.
- **Feather**: تلاشي حواف التحديد.
- **Modify**: تعديل في مواصفات التحديد وتحوي على:
  - **Border**: اختيار إطار حول تحديد ما.
  - **Smooth**: تنعيم حواف التحديد.
  - **Expand**: توسيع إطار التحديد.

- Contract: تقليص إطار التحديد.

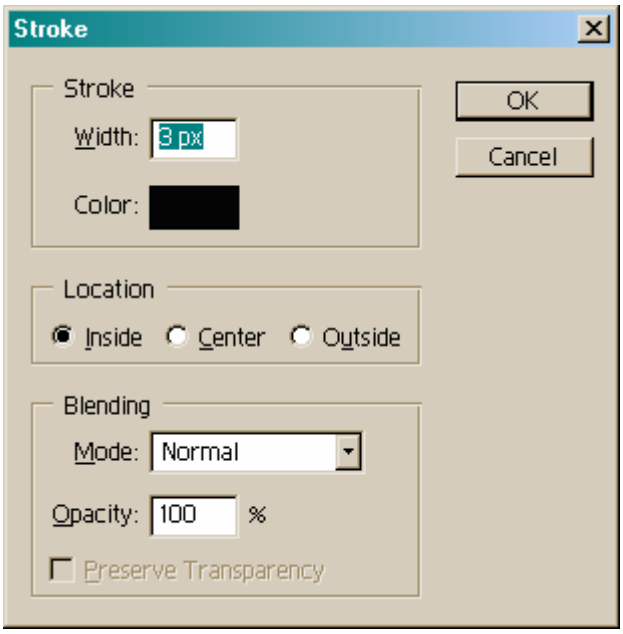
- **Grow**: يعمل على توسيع التحديد ليشمل **Pixels** التي تقع ضمن مجال السماحية المحدد.
- **Similar**: يعمل على توسيع التحديد ليشمل **Pixels** من ضمن الصورة كلها وليس فقط تلك المجاورة للاختيار والتي تقع ضمن مجال السماحية المحدد.
- **Transform**: تعمل على التحكم بأبعاد التحديد من تكبير المقاس **Scale** وتدويره **Rotate**.
- **Save Selection**: تخزين التحديد.
- **Load Selection**: تحميل التحديد.

عمل إطار للتحديد

سنقوم بعمل إطار لصورة القارب التالي.

١) قم بتحديد كلي للصورة عن طريق الضغط على المفتاحين **Ctrl+A** أو عن طريق الأمر **Select** ➔ **All**.

٢) من قائمة **Edit** اختر حدود **Stroke**، سيظهر لك مربع الحوار التالي:



٣) حدد عرض الحد **Width** ولونه **Color** ونمط المزج ودرجة الشفافية. بعد الضغط على موافق سنحصل على الشكل التالي:

أما بالنسبة لمكان الحد **Location** فسترى تأثيره عندما يكون التحديد بعيداً عن حواف الصورة وذلك باستخدام أحدى أدوات التحديد كمستطيل التحديد مثلاً، وعندما يكون عرض التحديد مناسباً كما في الشكل التالي:

الإطار داخل التحديد
Inside

الإطار خارج التحديد
Outside

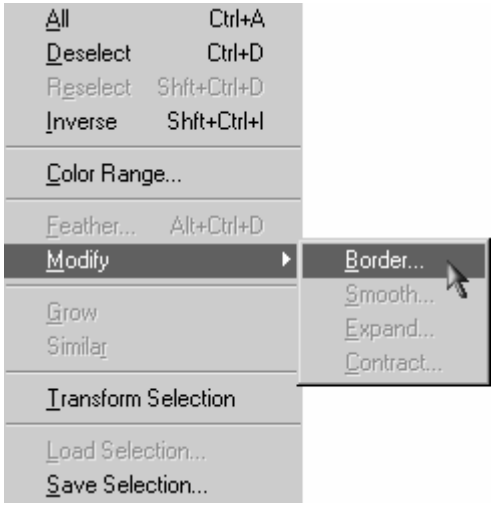
الإطار وسط التحديد
Center

تعبئة التحديد

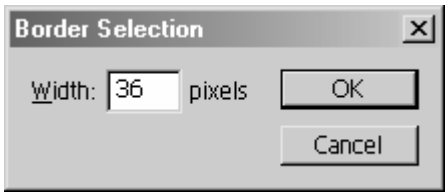
سنقوم بملء جوانب صورة القارب التالي.

قم بتحديد كلي للصورة عن طريق الضغط على المفتاحين **Ctrl+A** أو عن طريق الأمر **Select ➔ All**.

من قائمة **Select** اختر تعديل **Modify** ثم اختر حدود **Border**.



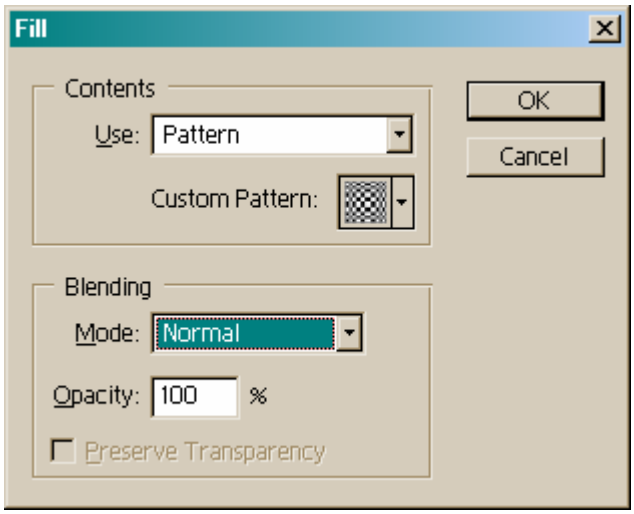
سيظهر لك مربع حوار لإدخال مقدار عرض الحدود.



سيظهر الإطار بالشكل التالي.

اختر الأمر تعبئة **Fill** من قائمة تحرير **Edit**.

سيظهر لك مربع حوار التعبئة التالي.



اختر اسلوب التعبئة لتكون إما تعبئة باللون الأمامي **Foreground** أو باللون الخلفي **Background** أو بالنقش **Pattern** أو بالأسود **Black** أو بالأبيض **White** أو بالرمادي **Gray**.

واختر طريقة المزج من قائمة **Mode** ومقدار الشفافية من **Opacity**.

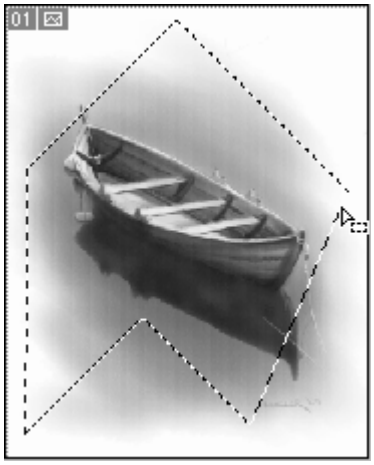
في الشكل التالي اخترنا التعبئة بـ **Pattern**.

تعديل الحدود Modify Border

بإمكانك توسيع مساحة المنطقة المحددة أو تقليصها عن طريق أمري التوسيع **Expand** أو التقليص **Contract**. كما أن بإمكانك تعديل الحدود الحادة الزوايا لتبدو أكثر نعومة وسلاسة **Smooth**.

قمنا بتحديد الشكل التالي باستخدام أداة الحبل المضلع.

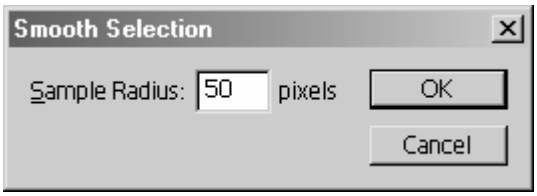
وسنطبق عليه الأوامر الثلاثة **Smooth** و **Expand** و **Contract** على التوالي.



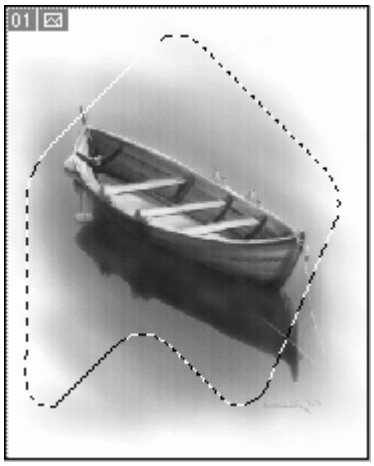
الشكل **قبل** تطبيق الأمر **Smooth**

- تم اختيار الأمر **Smooth** من قائمة **Select**، **Select ➔ Modify ➔ Smooth**.

فظهر مربع الحوار الخاص بإدخال قيمة نصف القطر للزوايا.

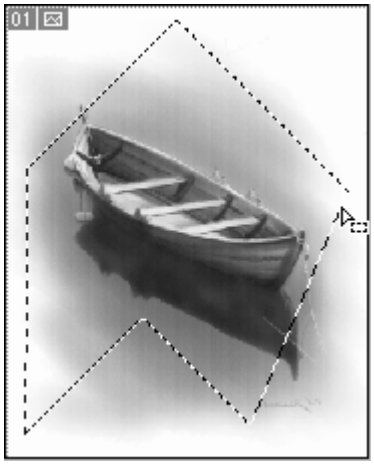


الشكل النهائي بعد تعديل الحدود.



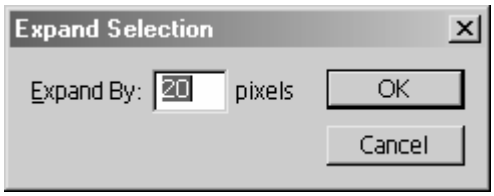
الشكل **بعد** تطبيق الأمر Smooth

- تم اختيار الأمر توسيع Expand من قائمة Select، Select ➔ Modify ➔ Expand على الشكل التالي.

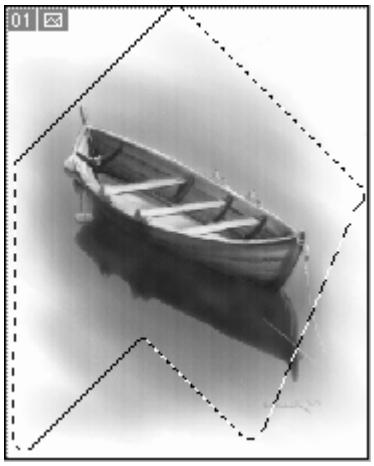


الشكل **قبل** تطبيق الأمر Expand

فظهر مربع الحوار الخاص بإدخال مقدار التوسيع.

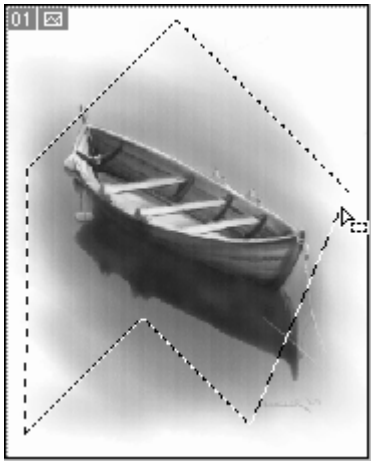


الشكل النهائي بعد توسيع الحدود.



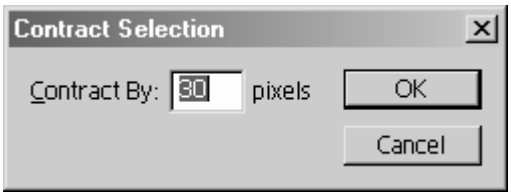
الشكل **بعد** تطبيق الأمر **Expand**

- تم اختيار الأمر تقليص **Contract** من قائمة **Select**، **Select ➔ Modify ➔ Contract** على الشكل التالي.

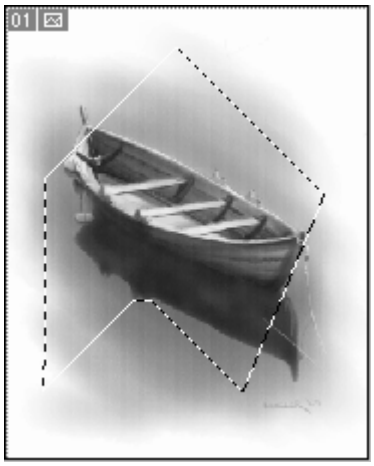


الشكل **قبل** تطبيق الأمر **Contract**

فظهر مربع الحوار الخاص بإدخال مقدار التقليص.



الشكل النهائي بعد تقليص الحدود.



الشكل **بعد** تطبيق الأمر **Contract**

حذف التحديد

لحذف جزء من صورة قم بتحديده باستخدام إحدى أدوات التحديد السابق شرحها ثم اضغط على مفتاح **Delelet** أو اختر الأمر إزالة **Clear** من قائمة تحرير **Edit**.

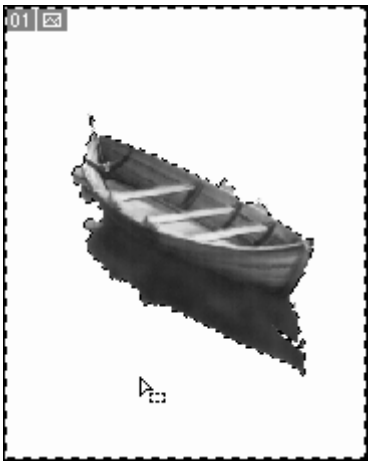
سيظهر لون الجزء المحذوف بلون الخلفية **Background**.

في الشكل التالي استخدمنا أداة العصا السحرية لتحديد البكسلات المتجاورة ثم تم حذف الجزء المحدد.

تم تكرير العملية عدة مرات حتى حصلنا على الشكل النهائي.

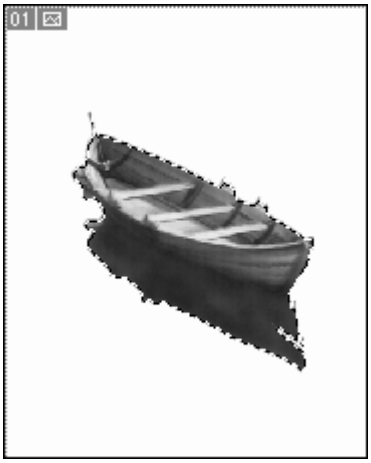
عكس التحديد

إذا أردت تحديد الشكل السابق بشكل دقيق وسريع فقم بالنقر بالعصا السحرية على منطقة بيضاء سيتم تحديد كل البكسلات البيضاء كما في الشكل التالي.



شكل التحديد بعد تحديد المنطقة البيضاء

بعدها اختر الأمر عكس **Inverse** من قائمة تحديد **Select** أو اضغط المفاتيح **Ctrl+Shift+I** عندها سيقوم البرنامج بعملية تحديد عكسية بحيث يتم تحديد القارب دون المنطقة المحيطة به.

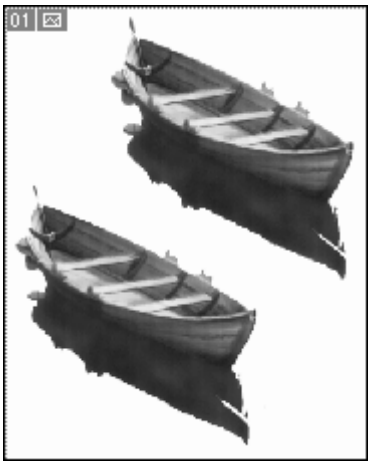


نسخ التحديد

إذا أردت أن تنسخ جزءاً من صورة إلى ملف آخر فحدد الجزء المطلوب باستخدام أداة التحديد المناسبة ثم اختر أمر نسخ **Copy** من قائمة تحرير **Edit** أو اضغط على المفتاحين **Ctrl+C**.

اذهب إلى الملف المطلوب ثم اختر أمر لصق **Paste** من قائمة تحرير **Edit** أو اضغط على المفتاحين **Ctrl+V**.

كما أن بإمكانك تكرار أي جزء من صورة في نفس الملف بتحديده ثم ضغط المفتاح **Alt** أثناء السحب بأداة التحريك.



أداة الاقتصاص Crop Tool

توفر هذه أداة الاقتصاص إمكانية قص جزء من صورة وحفظه باسم آخر.

لدينا الصورة التالية:

ونريد أن نقتص صورة الطماطم لنحفظها في ملف مستقل.

اختر أداة الاقتصاص وقم بعمل مربع حول صورة الطماطم عن طريق النقر والسحب. ستحصل على الشكل التالي.

اضغط مفتاح **Enter**.

ستحصل على الصورة مستقلة. بإمكانك حفظها باسم آخر عن طريق الأمر **Save as** من قائمة ملف **File** للمحافظة على الملف الأصلي دون تغيير.

بإمكانك عمل اقتصاص بطريقة أخرى وذلك عن طريق تحديد الجزء المطلوب ثم اختيار الأمر **Crop** من قائمة صورة **Image**.

تعديل ألوان الصورة

يوفر لك برنامج الفوتوشوب طريقتين لتعديل ألوان الصورة:

- **الطريقة الأولى:** عن طريق الأوامر الموجودة في القائمة الفرعية تعديلات **Adjustments** المتفرعة من القائمة **Image**. وهذه الطريقة تعدل الألوان بشكل دائم في الطبقة النشطة.

  وبإمكانك أن تجري التعديل على جزء محدد من الطبقة أو على الطبقة ككل.

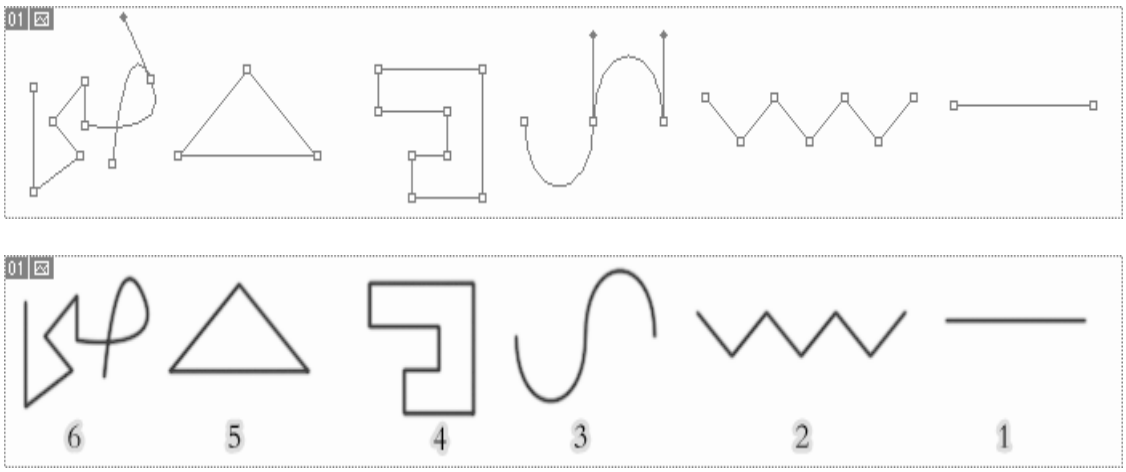
- **الطريقة الثانية:** بواسطة استخدام طبقات التعديل **Adjustment layers** وهذه – كما مر معنا سابقاً – تتيح لك تجربة تعديل الألوان دون تغيير فعلي في الصورة وذلك بإنشاء قناع تظهر الصورة تحته. وهذه الطريقة تتضمن أغلب الأوامر الموجودة في الطريقة الأولى (راجع موضوع (طبقات التعديل **Adjustment Layer** وطبقات التعبئة **Fill Layer**) صفحة٦١).

المسارات Paths

تعريف المسار وفائدته

المسار **Path**: هو أي خط أو منحنى أو شكل يُرسم بواسطة أداة القلم **Pen Tool**.

- المسار ممكن أن يكون مفتوحاً (كما في الأشكال ١، ٢، ٣، ٦). أو مغلقاً (كما في الأشكال ٤، ٥).
- ويمكن أن يتكون من خطوطاً مستقيمة (كما في الأشكال ١، ٢، ٤، ٥) أو منحنية (كما في الشكل ٣)، أو مزيجاً بينهما (كما في الشكل ٦).
- وممكن أن تكون زواياه انسيابية (كما في الشكل ٣) أو حادة (كما في الأشكال ٢، ٤، ٥) أو مزيجاً بينهما (كما في الشكل ٦).



- المسار يتكون من مقطع أو أكثر. فالشكل (١) يتكون من مقطع مستقيم واحد. والشكل (٢) يتكون من ستة مقاطع مستقيمة. والشكل (٣) يتكون من مقطعين منحنيين. والشكل (٤) يتكون من ثمانية مقاطع مستقيمة .. وهكذا.

استخدامات المسارات

المسارات تحدد الشكل الخارجي للأشكال التي يتم رسمها بواسطة أداة القلم أو أداة الأشكال. ولذلك فإنها تستخدم للأغراض التالية:

- تُستخدم لتغيير الشكل المصاحب لها، مثلاً تغيير شكل المربع ليصبح مثلثاً.
- تُستخدم كقناع Vector mask لإخفاء أجزاء من الطبقة وحمايتها من التغييرات التي تتم على الطبقة.
- بالإمكان تحويل المسار إلى تحديد ثم التعامل معه كما كما تعلمت سابقاً في الفصل الخاص بالتحديد.

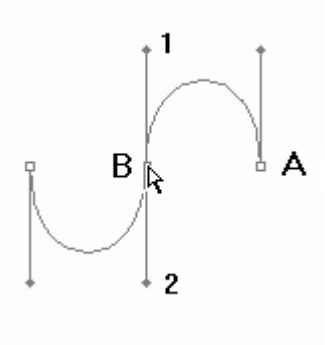
نقاط الإرتساء Anchor Points

هي النقاط التي تتشكل منها المقاطع المكونة للمسار. فالمسار الذي يتكون من مقطع واحد فقط لديه نقطتي إرتساء فقط – هما نقطة البداية ونقطة النهاية – كما هو الحال في الخط المستقيم الشكل رقم (١). بينما الشكل رقم (٢) والذي يتكون من ستة مقاطع لديه سبعة نقاط إرتساء.

- قد تكون نقاط الإرتساء انسيابية Smooth Points كما هو الحال في المنحنى.
- وقد تكون ركنية Corner Points كما هو الحال في المضلعات.

خطوط التوجيه Direction Lines

خطوط التوجيه تظهر مع المقاطع المنحنية فقط، فكل نقطة إرتساء في المقطع المنحني لها خط توجيه.



- المقطع AB يتكون من نقطتي إرتساء (A) و (B).
- النقطة (A) لها خط توجيه، وكذلك النقطة (B) لها خط توجيه آخر، خط الاتجاه لنقطة الإرتساء (B) ظهر كاملاً لأنه قد تم تحديد النقطة B.

- لكل خط توجيه نقطتي تحكم، واحدة في الأعلى (النقطة رقم ١) وواحدة في الأسفل (النقطة رقم ٢).
- عن طريق تحريك خط الاتجاه أو تحريك نقطتي التحكم الخاصة به تستطيع التحكم في حجم واتجاه المنحنى.

سنعيد الحديث عن خطوط التوجيه عند شرح طريقة رسم المنحنيات.

كيف يتم إنشاء المسارات ؟

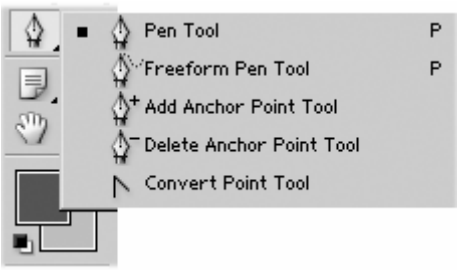
يتم إنشاء المسارات بأكثر من طريقة:

١) باستخدام أداة القلم Pen Tool .

٢) يتم ظهورها تلقائياً عند رسم الأشكال بواسطة أداة الأشكال المخصصة Custom Shape Tool .

رسم مسار مستقيم Straight Path

٣) اختر أداة القلم Pen Tool .

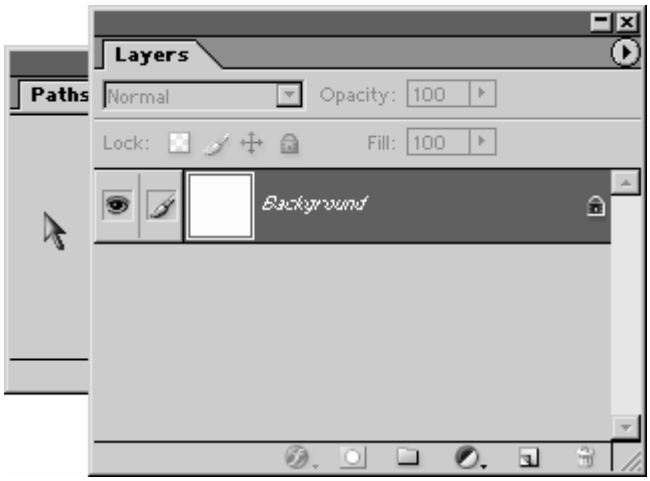


٤) لاحظ ظهور شريط الاختيارات الخاص بأداة القلم في الأعلى.

٥) تأكد أن الاختيار Paths قد تم الضغط عليه كما هي في الشكل السابق. هذا الاختيار لأجل جعل كل ما ترسمه بواسطة القلم يظهر كمسار وليس كطبقة أي أنك لا تستطيع تطبيق تنسيقات الطبقة عليه.

٦) ستظهر لك لوحة المسارات، وإذا لم تظهر لك مباشرة فيمكنك إظهارها عن طريق القائمة Window ➔ Paths.

قد يكون لوح المسارات قد تم اختياره مسبقاً ولكنه مختفي خلف اللوحات الأخرى، لذا قم بتنشيطه وذلك بالنقر على أي مكان فيه.



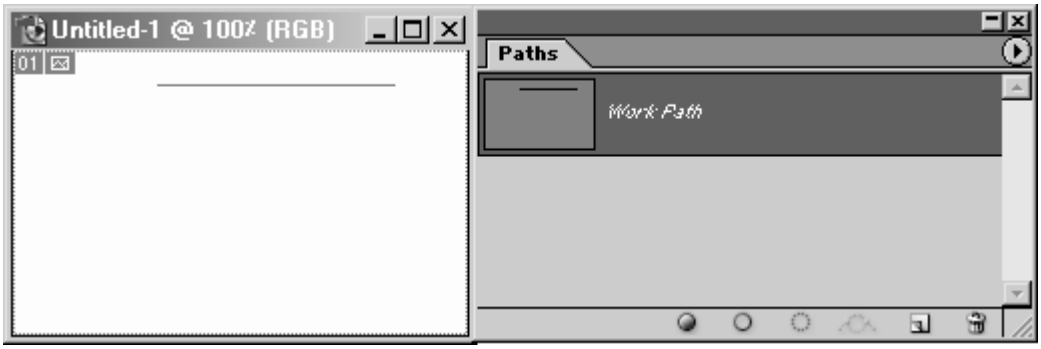
لوحة المسارات مختفية خلف لوحة الطبقات

٧) انقر بأداة القلم لوضع أول نقطة وهي نقطة البداية.

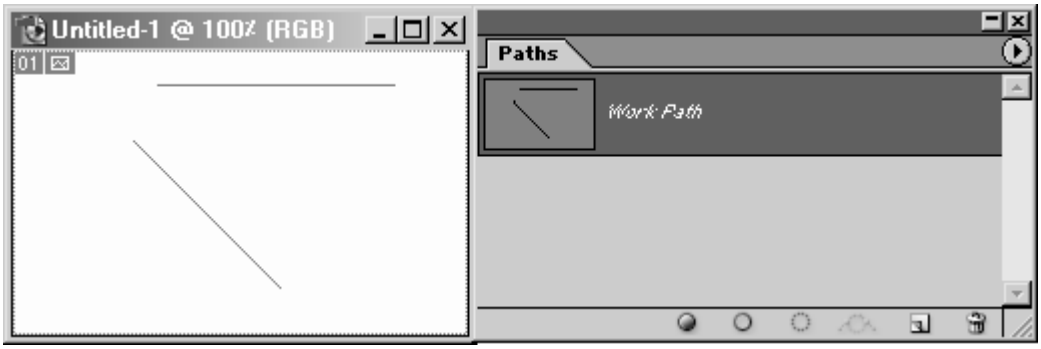
٨) انقر في مكان آخر لوضع نقطة النهاية مع الضغط على مفتاح Shift. إذا لم تضغط المفتاح Shift فسيظهر الخط متعرجاً.

٩) لإنهاء الشكل اضغط على مفتاح CTRL أثناء النقر على مكان بعيد عن الشكل أو انقر على أداة القلم Pen Tool مرة أخرى.

١٠) ستظهر ***حافظة مؤقتة*** اسمها Work Path تظهر فيها المسارات التي تم رسمها.



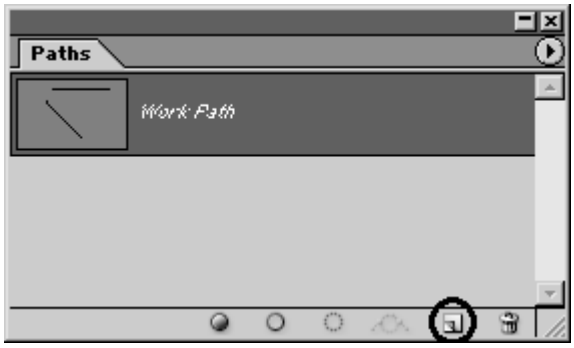
١١) كرر العملية لرسم مستقيم آخر.



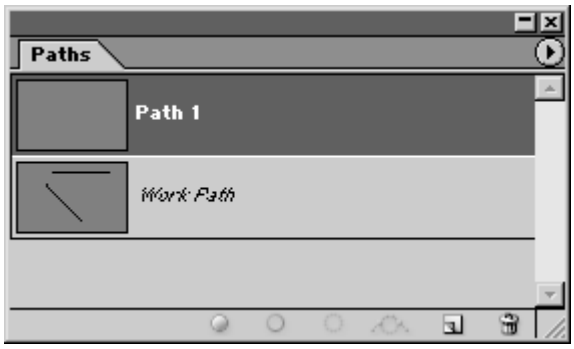
١٢) ستجد أنه وضع المسار في نفس حافظة المسار السابق. فإذا أردت أن يكون المستقيم الجديد في حافظة مستقلة فيجب إنشاء مسار جديد، وهذا ما سنراه في الخطوة القادمة.

إنشاء مسار جديد Creat New Path

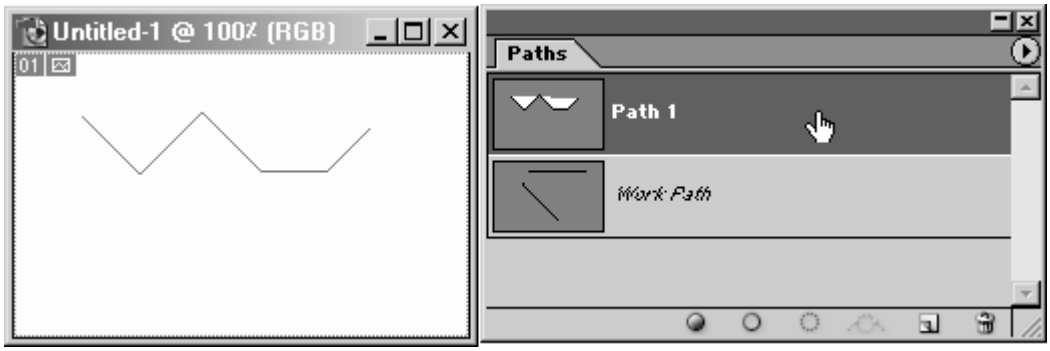
١) بإمكانك إنشاء مسار جديد من خلال لوحة المسارات.



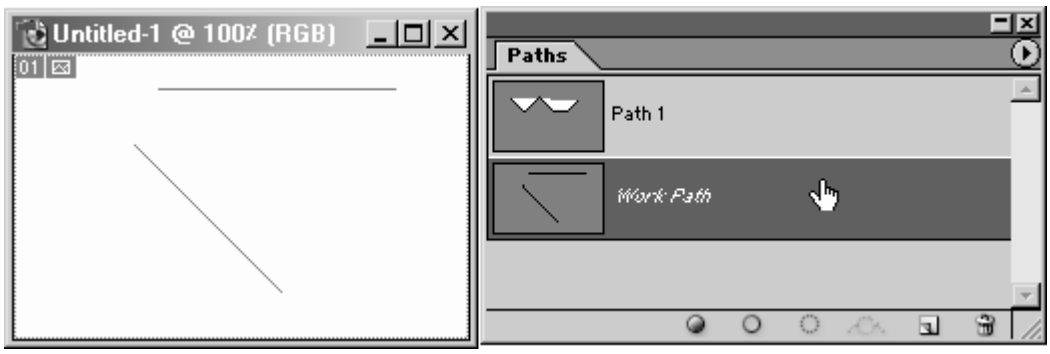
٢) في أسفل لوحة المسارت ستجد مجموعة من الأدوات، اضغط على إنشاء مسار جديد .
ستظهر حافظة جديدة باسم **Path1**.



٣) قم برسم أي مسار، ستجد أن المسار الجديد وضع في الحافظة **Path1**.

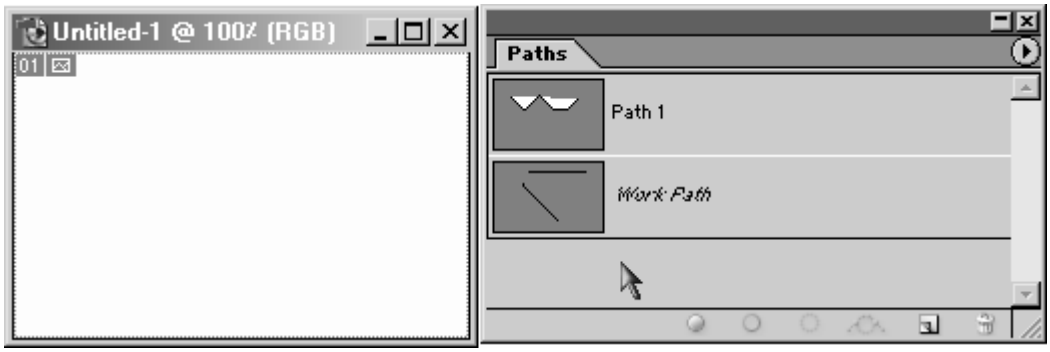


٤) بإمكانك الرجوع للحافظة السابقة **Work Path** بالنقر على اسمها.

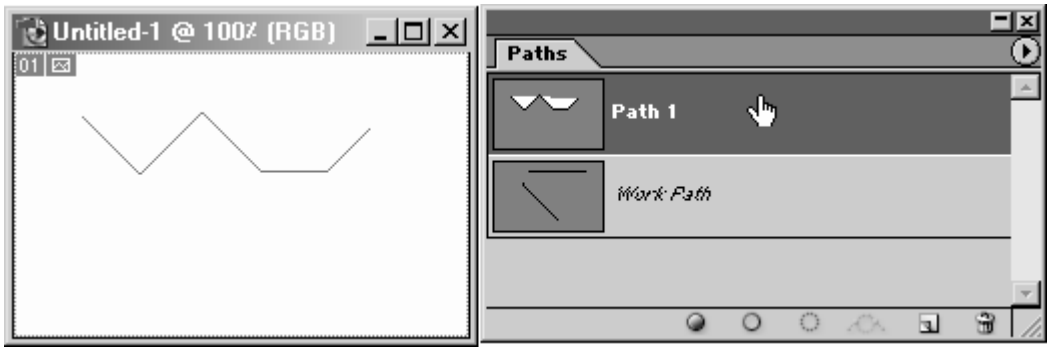


اخفاء المسارات Hide Paths

بإمكانك إخفاء كل المسارات بالنقر على المنطقة التي أسفل الأسماء.



وبالعكس، إذا أردت إظهار (تنشيط) أي مسار فانقر على اسمه.



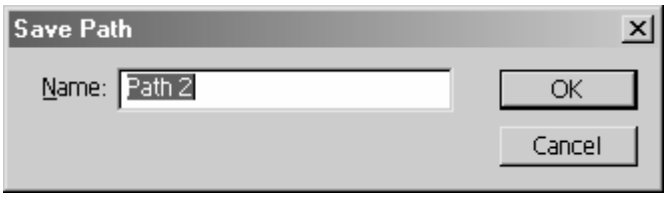
ملاحظة هامة:

إذا أخفيت جميع المسارات ثم بدأت برسم مسار جديد فسيتم إحلال هذا المسار فوق محل المسار الموجود في الحافظة المؤقتة التي باسم **Work Path** لذلك تحتاج لحفظ المسار لتجنب ضياعه.

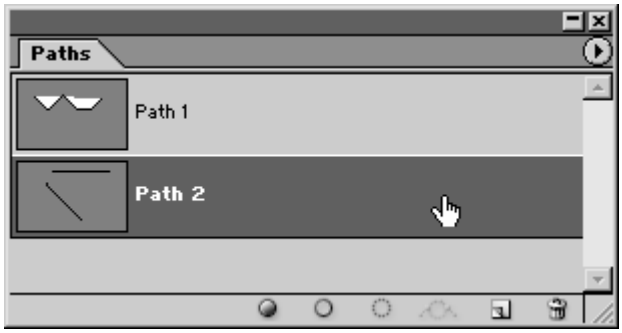
حفظ المسار Save Path

يجب حفظ المسار الموجود في الحافظة المؤقتة **Work Path** لتجنب ضياع العمل.

١) اضغط مرتين على اسم الحافظة المؤقتة في لوحة المسارات، سيظهر مربع الحوار التالي:



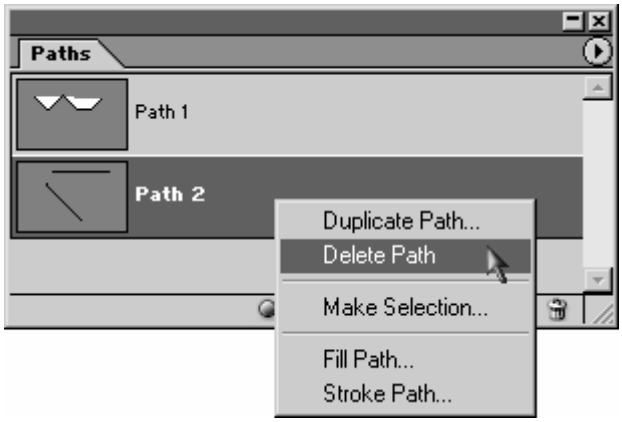
٢) اكتب اسماً جديداً، أو اترك الاسم كما هو ثم اضغط على موافق **Ok**.



٣) الآن جرب إخفاء كل المسارات ثم ارسم مساراً جديداً ستلاحظ أن البرنامج وضعه في حافظة مؤقتة جديدة.

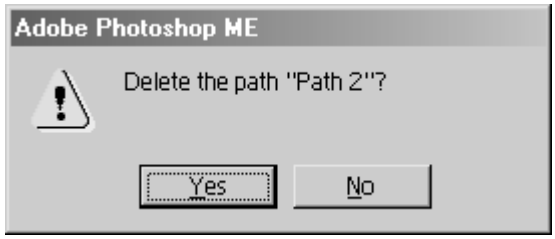
حذف مسار Delete Path

١) لحذف أي مسار، انقر على اسمه في لوحة المسارات ثم اضغط مفتاح **Delete** ، أو اضغط على اسم المسار بزر الفارة الأيمن ثم اختر الأمر **Delete Path**.



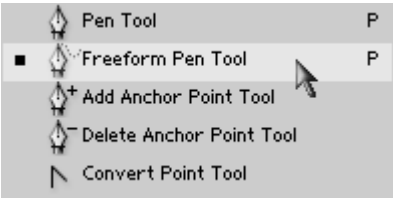
أو انقر على أداة الحذف الموجودة أسفل لوحة المسارات وذلك بعد تنشيط المسار المطلوب حذفه.

سيظهر مربع حوار يسألك ما إذا كنت تريد حذف المسار، اضغط نعم **Yes**.

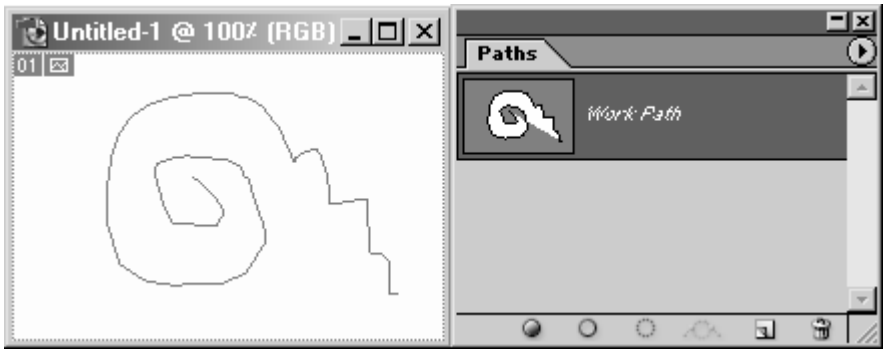


رسم خطوط متعرجة

بإمكانك رسم خطوط متعرجة بالقلم باستخدام أداة الرسم الحر **Freeform Pen Tool**.



انقر بالأداة في المكان المطلوب واستمر بالرسم عن طريق السحب و بمجرد رفع اصبعك عن زر الفارة يتم إنهاء الشكل.



تحريك المسار وتعديله Moving and adjusting paths

بإمكانك تحريك وتعديل المسار باستخدام إحدى أداتي التحديد:

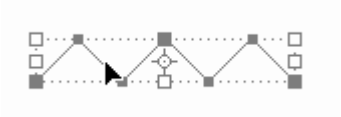
- Path selection Tool
- Direct selection Tool

أولاً: استخدام الأداة Path selection Tool

بإمكانك تحريك أو تعديل المسار بأكمله باستخدام أداة تحديد المسار Path selection Tool.

١) اختر أداة التحديد.

٢) ضع المؤشر فوق أي مكان من حدود الشكل – كما في الشكل التالي - ثم انقر بالفارة واسحب.



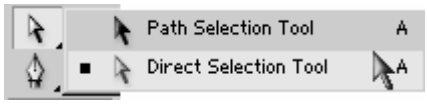
٣) إذا أردت تعديل الشكل فاسحب أحد النقاط البيضاء لتكبير الشكل أو تصغيره.

٤) ستشاهد في أعلى شريط الاختيارات اختيارات خاصة بأداة التحديد ومن بينها علامتين للموافقة على التغييرات أو إلغائها.

اضغط علامة صح للموافقة، والدائرة للإلغاء. وبإمكانك الضغط على مفتاح **Enter** للموافقة ومفتاح **Esc** للإلغاء.

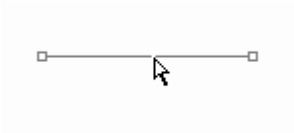
ثانياً: استخدام الأداة Direct selection Tool

كذلك بإمكانك تحريك أو تعديل المسار كله أو مقطعاً منه وذلك باستخدام أداة التحديد **Direct Selection Tool**.

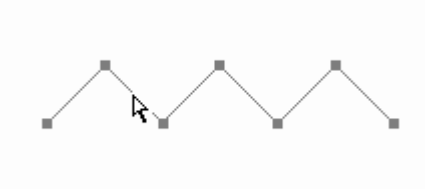


١) اختر أداة التحديد.

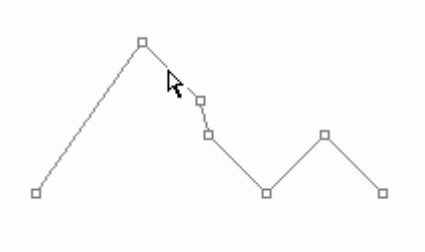
٢) ضع المؤشر فوق أي مكان من حدود الشكل – كما في الشكل التالي - ثم انقر بالفارة واسحب.



٣) إذا كان المسار يتكون من أكثر من مقطع - كما في الشكل التالي - وأردت تحديد كل المقاطع المكونة له فاضغط على مفتاح **Alt** أثناء النقر على المسار بأداة التحديد **Direct Selection Tool** ثم ارفع اصبعك عن زر الفارة واسحب.



٤) إذا لم يتم الضغط على المفتاح **Alt** فسيتم تحريك مقطع واحد فقط – وهو المقطع الذي عليه المؤشر – وبالتالي سيتغير شكل المسار كما في الشكل التالي.



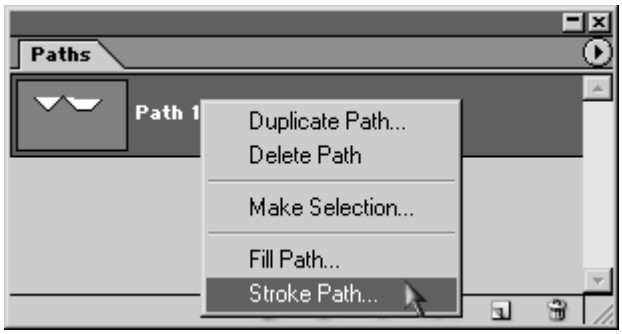
٥) بإمكانك أيضاً سحب نقاط الإرتساء **Anchor Points** لأجل تغيير الشكل.

تلوين حدود المسار Strock Path

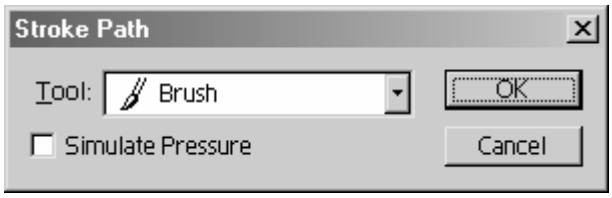
حتى يظهر لك المسار الذي رسمته عند طباعة العمل فيجب عليك تلوينه وإلا فلن يظهر أثناء الطباعة.

١) اختر لون الرسم المناسب **Foreground color**.

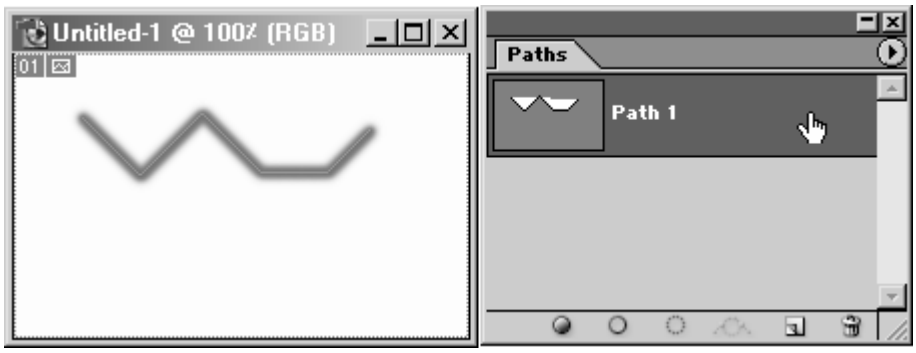
٢) انقر بزر الفارة الأيمن على اسم المسار واختر الأمر **Strock Path**.



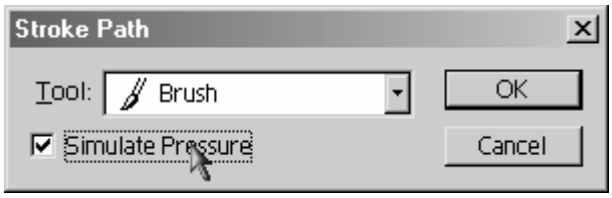
٣) سيظهر لك مربع الحوار التالي، بإمكانك الاختيار بين عدة أدوات لتلوين الحدود، اضغط موافق **Ok**.



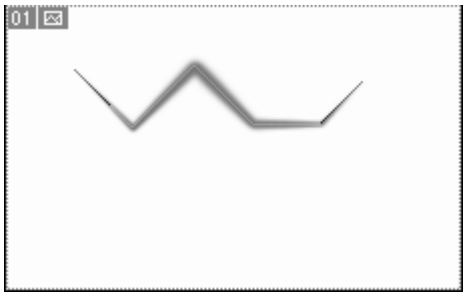
٤) سيتم تلوين حدود الشكل.



٥) إذا أردت أن يظهر لك اختلاف في سماكة الحدود، فضع علامة عند الاختيار **Simulate Pressure** في مربع الحوار السابق.

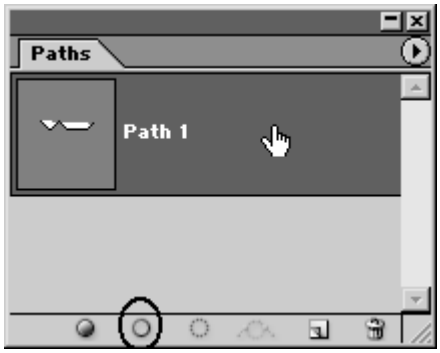


٦) سيظهر لك المسار بهذا الشكل.



وبإمكانك التحكم بحجم فرشاة الرسم ودرجة شفافية اللون ودرجة تمازجه مع ما تحته عن طريق الاختيارات الخاصة بأداة الفرشاة.

كما يمكنك تلوين حدود المسار مباشرة بالنقر على أداة التلوين باستخدام الفرشاة والموجودة أسفل لوحة المسارات وسيتم تلوين الحدود باللون الأمامي **Foreground Color**.

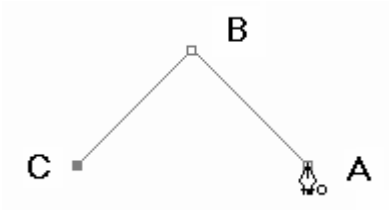


ملاحظات هامة:

- يجب تلوين حدود المسار أو تعبئته بلون وإلا فإنه لن يظهر لك عند طباعة العمل.
- بعد تلوين حدود المسار أو تعبئته لا تستطيع تغيير شكله.

عمل مسارات مغلقة Closed Path

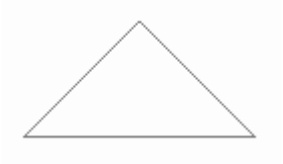
يختلف رسم المسارات المغلقة عن المسارات المفتوحة فقط في طريقة الغلق. ولغلق أي مسار ارجع مرة أخرى إلى نقطة البداية وانقر عليها نقرة واحدة عندها سيتم غلق المسار.



١) انقر لوضع نقطة البداية (A) ثم النقطة (B) ثم النقطة (C). إذا أردت الخطوط أن تكون مستقيمة فاضغط **Shift** مع كل عملية نقر.

٢) ارجع للنقطة (A) ستلاحظ وجود دائرة مع رأس القلم وهذا للدلالة على أن هذه النقطة هي نقطة البداية.

٣) انقر نقرة واحدة سيتم غلق الشكل.



تعبئة المسار Fill Path

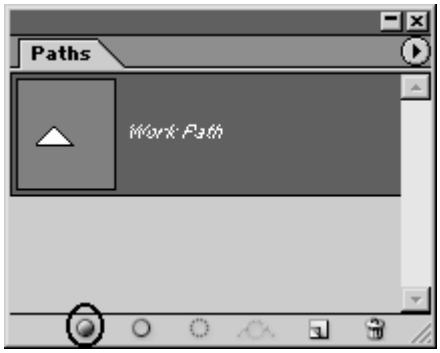
١) سنقوم بتعبئة الشكل السابق.

٢) في لوحة المسارات انقر على اسم المسار بزر الفارة الأيمن.

٣) اختر الأمر **Fill Path** ، سيظهر مربع الحوار التالي:

٤) ستظهر لك عدة اختيارات اختر منها ما يناسبك.

كما يمكنك تعبئة المسار مباشرة بالنقر على أداة التعبئة والموجودة أسفل لوحة المسارات وستتم التعبئة باللون الأمامي **Foreground Color**.



رسم منحنى Curved Path

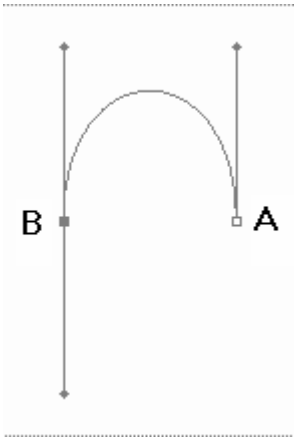
لعلك لاحظت أننا عند رسم المسارات المستقيمة اعتمدنا فقط على النقر لوضع النقاط، بينما في رسم المسارات المنحنية سنستخدم النقر والسحب معاً.

١) تأكد من عدم تحديد أي مسار سابق لكي تجعل المنحنى الجديد في مسار مستقل.

٢) اختر أداة القلم **Pen Tool**.

٣) انقر بالفارة لوضع نقطة البداية (**A**) وفي نفس الوقت اسحب باتجاه الأعلى مع الضغط على المفتاح **Shift** سيظهر لك خط التوجيه الخاص بالنقطة **A**.

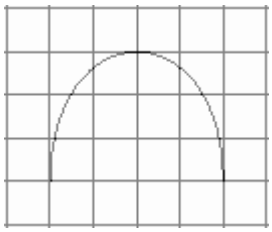
٤) ارفع اصبعك عن زر الفارة واذهب إلى نقطة موازية للنقطة الأولى ثم انقر بالفارة لوضع النقطة الأخرى (**B**) واسحب في نفس الوقت باتجاه الأسفل مع الضغط على مفتاح **Shift** سيظهر لك خط التوجيه الخاصة بالنقطة **B**



لكل خط توجيه نقطتي تحكم **Control Points** ، نقطة في أعلى الخط ونقطة في أسفله.

٥) انقر مرة أخرى على أداة القلم لإنهاء الشكل.

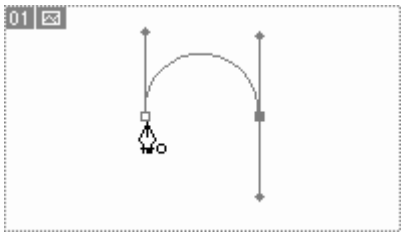
حتى يكون رسمك أكثر دقة يفضل إظهار شبكة الرسم وذلك عن طريق: **View ➔ Show ➔ Grid**
أو بالضغط على "**Ctrl+**.

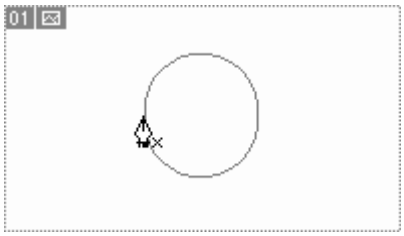


٦) لوّن المنحنى كما تعلمت سابقاً. وإذا أردت إخفاء الشبكة فاضغط "**Ctrl+** مرة أخرى.

ملاحظة:

- بإمكانك رسم دائرة أو بيضاوي عن طريق النقر على نقطة بداية المنحنى لغلق الشكل.

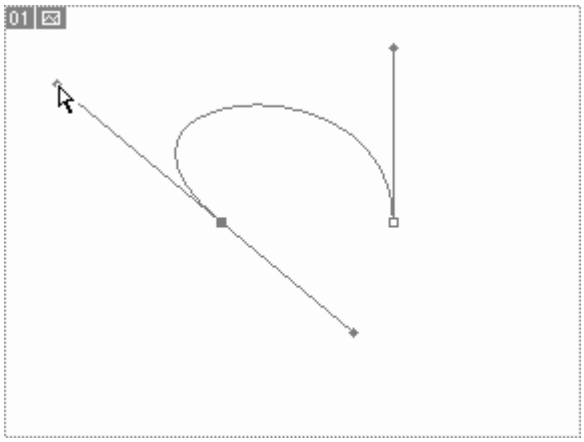




تغيير شكل المنحنى

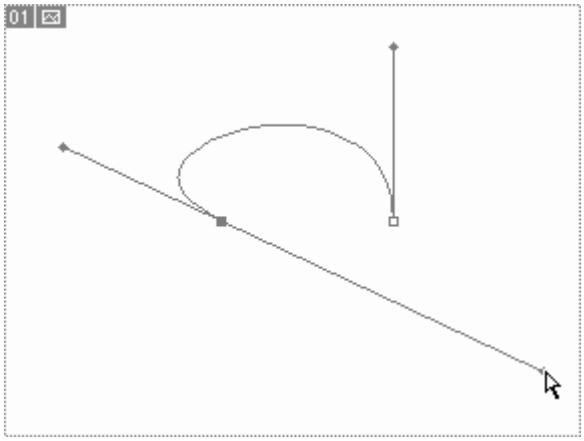
١) انقر على مسار المنحنى باستخدام الأداة Direct Selection Tool.

٢) اسحب النقطة العلوية لخط التوجيه الخاص بالنقطة (B) إلى جهة اليسار، سيبدو لك المنحنى بهذا الشكل:



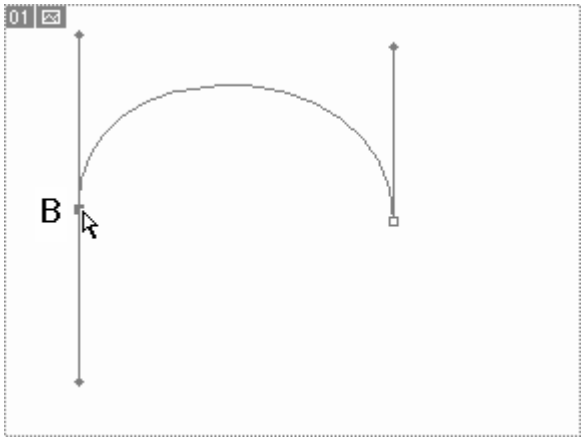
٣) تراجع عن هذه الخطوة عن طريق الضغط على مفتاحي Ctrl+Z أو باختيار Edit ➔ Undo سيعود لك المنحنى كما كان سابقاً.

٤) اسحب النقطة السفلية لخط التوجيه إلى الأسفل مع الاتجاه بها جهة اليمين، كما في الشكل التالي.



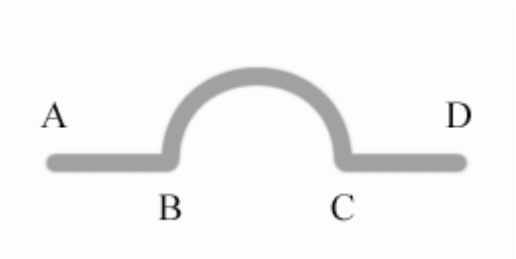
٥) تراجع عن هذه الخطوة عن طريق الضغط على مفتاحي **Ctrl+Z**.

٦) اسحب النقطة (**B**) إلى جهة اليسار. كما في الشكل التالي.



٧) انقر بالأداة في أي مكان خارج المنحنى لإنهاء العملية.

الدمج بين رسم منحنى ورسم خط مستقيم



١) تأكد من عدم تحديد أي مسار سابق لكي تجعل الشكل الجديد في مسار مستقل.

٢) اختر أداة القلم **Pen Tool**.

٣) أولاً: رسم المستقيم AB.

أ) انقر بالفارة لوضع نقطة البداية (A) ثم انقر لوضع النقطة (B) أثناء الضغط على Shift ثم ارفع اصبعك عن زر الفارة.

٤) ثانياً: رسم المنحنى BC.

أ) انقر على النقطة (B) مرة أخرى واسحب باتجاه الأعلى مع الضغط على المفتاح Shift

ب) ارفع اصبعك عن زر الفارة واذهب إلى نقطة موازية لـ (B) وهي (C) ثم انقر بالفارة واسحب في نفس الوقت باتجاه الأسفل مع الضغط على مفتاح Shift ثم ارفع اصبعك عن الفارة.

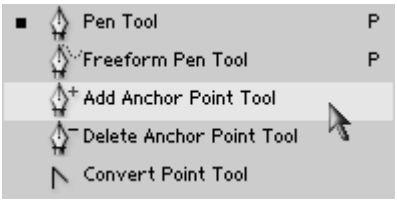
ج) انقر على النقطة (C) أثناء الضغط على المفتاح Alt [وذلك لإيقاف رسم المنحنى].

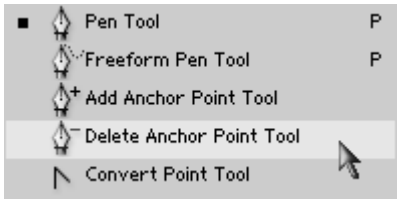
٥) ثالثاً: رسم المستقيم CD:

أ) انقر أثناء الضغط على Shift لوضع النقطة (D).

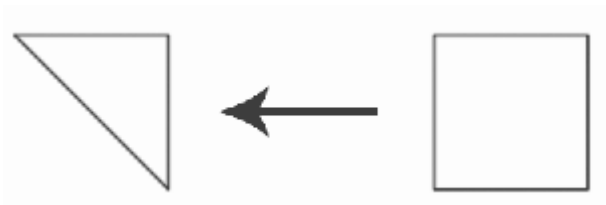
إضافة وحذف نقاط الإرتساء Adding and subtracting anchor points

في بعض الأحيان حتى تستطيع تغيير أي شكل تحتاج إلى إضافة أو حذف أحد نقاط الإرتساء فيه. بإمكانك القيام بهذا التغيير باستخدام أداتي: إضافة نقطة إرتساء Add Anchor Point Tool وحذف نقطة إرتساء Delete Anchor Point Tool الموجودتان تحت أداة القلم.

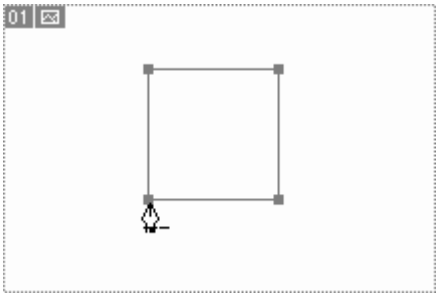




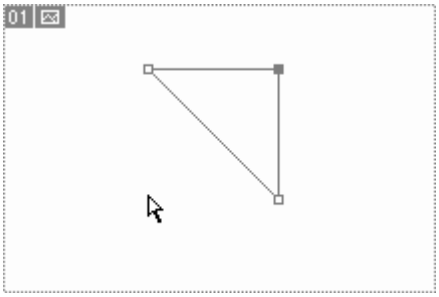
مثلاً، نريد تحويل المربع التالي إلى مثلث.



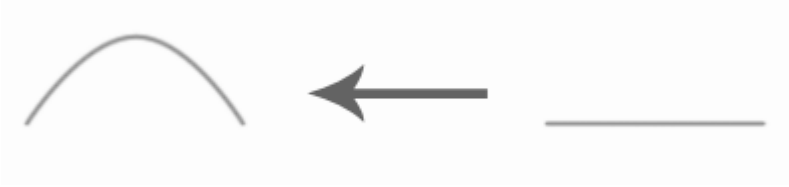
انقر بأداة حذف نقاط الإرتساء على النقطة المطلوب حذفها. كما في الشكل التالي.



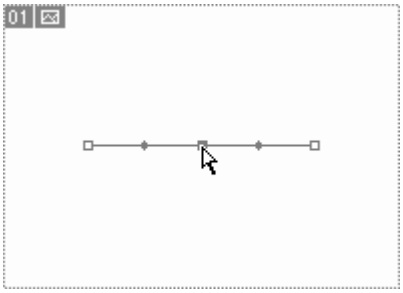
سيتم حذف النقطة ليتحول الشكل بعدها إلى مثلث.



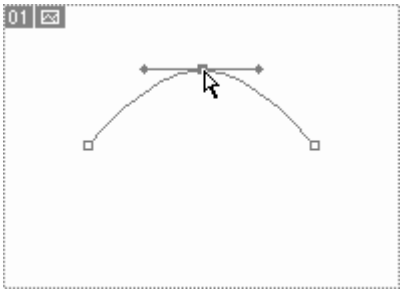
لو أردنا تحويل مستقيم إلى منحنى.



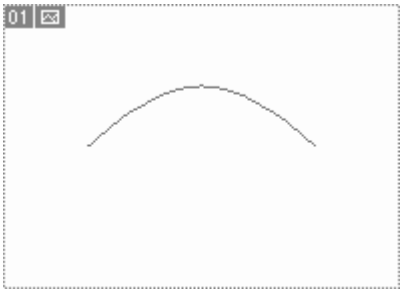
انقر باستخدام أداة إضافة نقاط الإرتساء في منتصف المستقيم.



اسحب النقطة إلى الأعلى. وإذا أردت أن تحافظ على استقامة النقطة فاضغط **Shift** أثناء السحب.

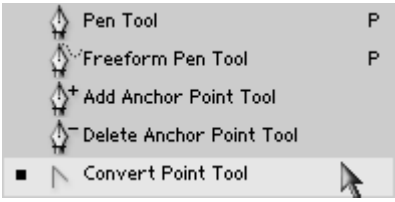


اضغط على أي مكان بعيد عن المنحنى لإنهاء العملية.

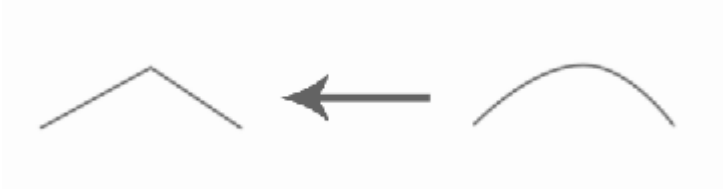


تحويل النقاط Converting points

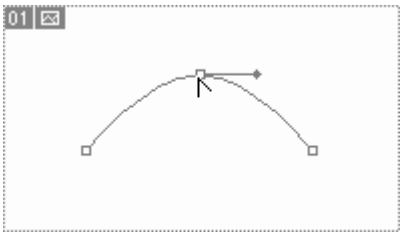
قد تحتاج أحياناً إلى تحويل نقاط المنحنى إلى نقاط زاوية والعكس فاستخدم أداة تحويل النقاط **Convert Point Tool**.



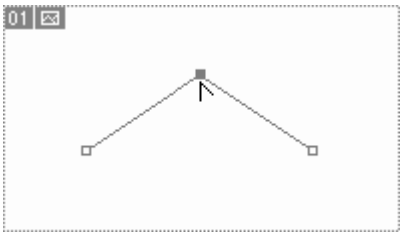
فإذا أردت تحويل المنحى التالي إلى مضلع فتحتاج فقط إلى تحويل نقطة الإرتساء العلوية من نقطة منحنى إلى نقطة زاوية.



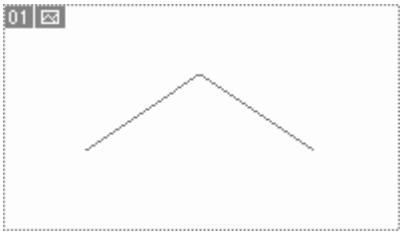
انقر بأداة تحويل النقاط فوق نقطة الإرتساء العلوية للمنحى.



سيتحول الشكل إلى مضلع بسبب تغير النقطة إلى نقطة زاوية.



اضغط على أي مكان بعيد عن الشكل لإنهاء العملية.



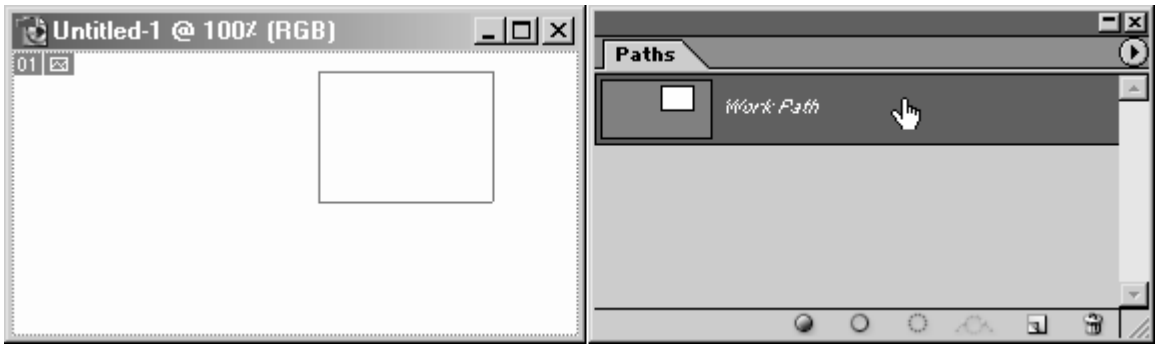
رسم عدة مسارات جزئية SubPaths

بإمكانك رسم عدة أشكال في حافظة واحدة تحت مسمى واحد، وسيكون لكل شكل مسار جزئي خاص به عن طريقه تتعامل مع هذا الشكل ويسمى المسار الجزئي بـ **SubPath**.

سنرسم مربعاً ومثلثاً في مسار واحد.

١) تأكد من عدم تحديد أي مسار في لوحة المسارات لكي تجعل الأشكال الجديدة في مسار مستقل.

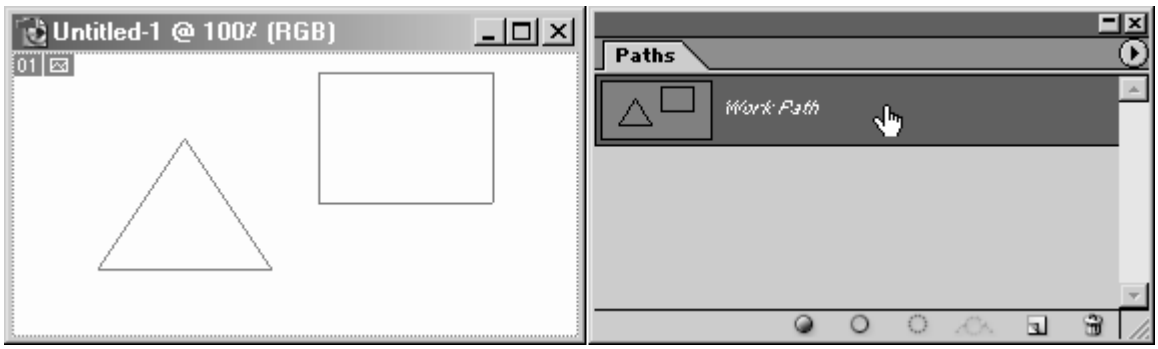
٢) ارسم مربعاً بالطريقة التي تعلمتها سابقاً لغلق الأشكال. وبإمكانك إظهار شبكة الرسم لتساعدك على الرسم بدقة.



٣) تأكد من أن اسم المسار في لوحة المسارات لا يزال محدداً كما في الشكل السابق.

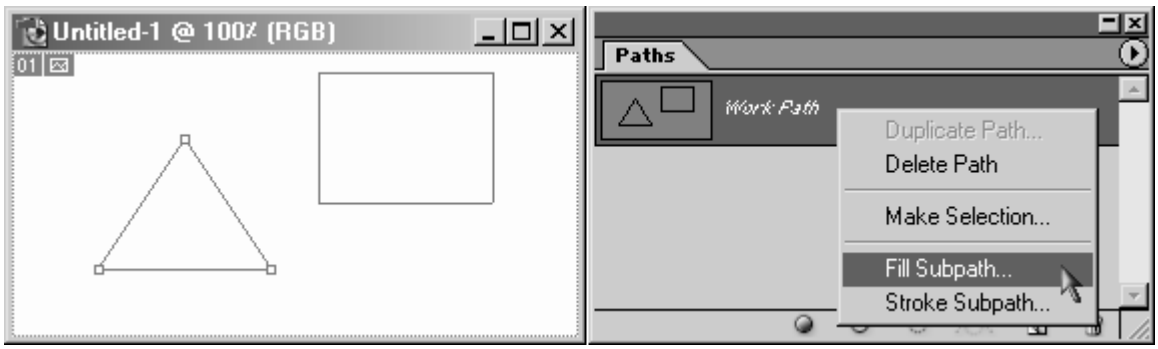
٤) ارسم مثلثاً.

٥) سيظهر لك الشكل كالتالي:

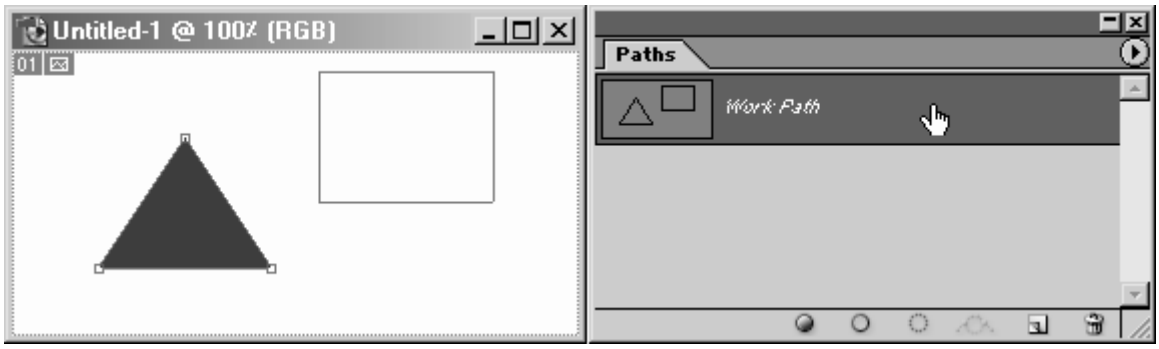


٦) بإمكانك تلوين المربع والمثلث معاً بنفس اللون وذلك – كما تعلمت سابقاً - عن طريق النقر بزر الفار الأيمن على اسم المسار في لوحة المسارات ثم اختيار **Strock Path**.

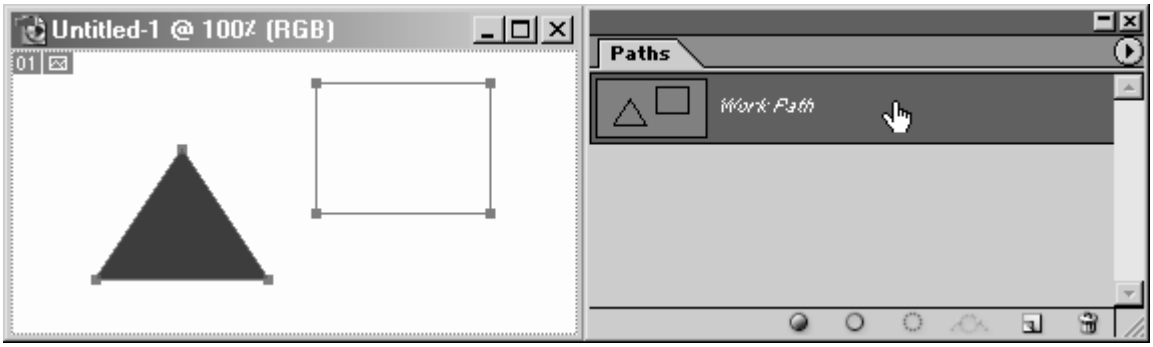
٧) أما إذا أردت تلوين شكل واحد فقط – كالمثلث مثلاً – فيجب تحديد الشكل أولاً باستخدام إحدى أداتي التحديد ثم النقر بالزر الأيمن على اسم المسار في لوحة المسارت ستجد أن الأوامر في القائمة قد تغيرت إلى **Fill Subpath** بدلاً من **Fill Path**، و **Strock Subpath** بدلاً من **Strock Path**.



٨) بعد تحديد اللون المناسب سيتم تعبئة المثلث باللون.

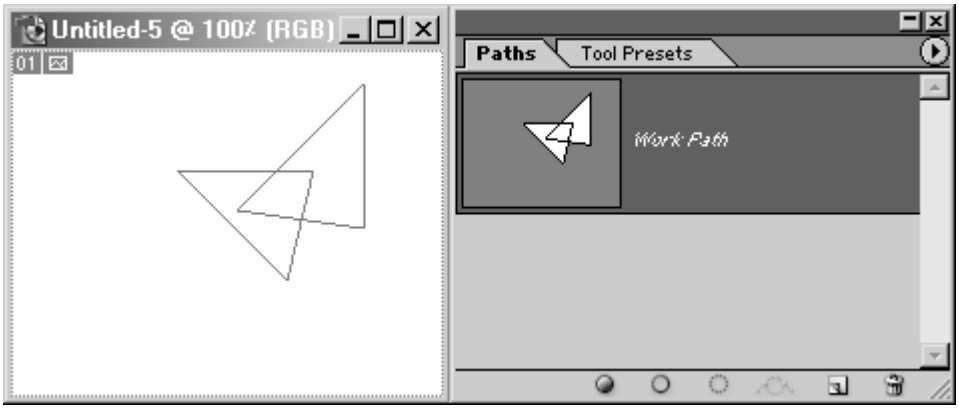


٩) لتحديد كامل المسار اضغط على المفتاح Alt مع النقر على اسم المسار في لوحة المسارات، كما في الشكل التالي.

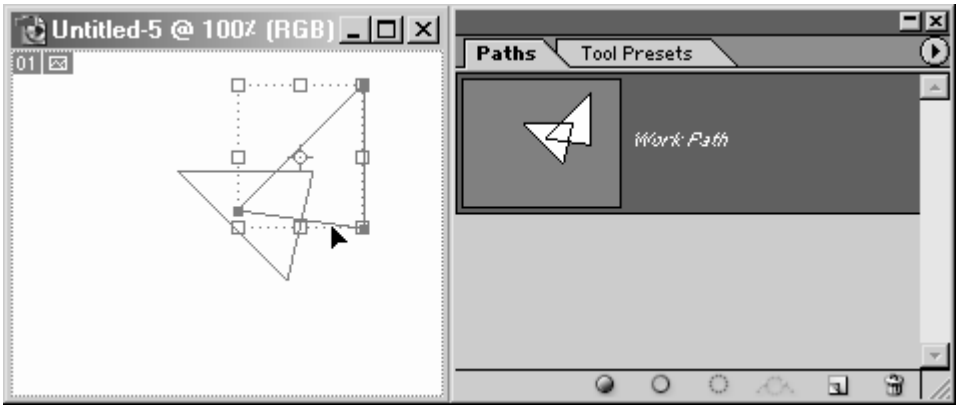


دمج مسارين متراكبين معاً Merge overlapping path components

إذا كان لديك مسارين متراكبين كما في الشكل التالي، فبإمكانك أن تدمجهما معاً ليتم التعامل معهما كمسار كامل.

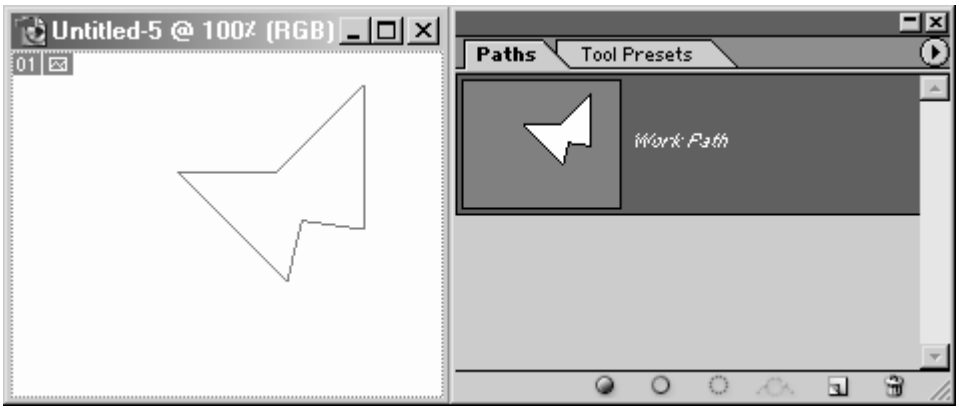


اضغط على اسم المسار في لوحة المسارات وقم بتحديد أحد المسارين، كما في الشكل التالي:



اضغط على زر دمج **Combine** في شريط الاختيارات.

ستحصل على الشكل التالي.



إنشاء الأشكال التلقائية

بإمكانك إنشاء طبقة أشكال **Shape Layers** أو أداة القلم.

يتم تعبئة الشكل تلقائياً باللون الأمامي **Foreground color** ، وبإمكانك بسهولة تغيير اللون بلون آخر أو تدرج لوني أو نقش.

الحدود الخارجية للشكل تُحفظ كقناع مُتجه ويتم ربطه بالطبقة.

في الفوتوشوب بإمكانك رسم عدة أشكال في طبقة واحدة وبإمكانك التحكم بطريقة تراكب هذه الأشكال.

لعمل طبقة أشكال جديدة:

١) اختر أداة الشكل أو أداة القلم.

٢) عند الضغط على أداة الشكل سيظهر لك شريط الخيارات الخاص به التالي:

٣) وعند الضغط على أداة القلم سيظهر لك شريط الخيارات بشكل مختلف قليلاً.

٤) في كلا الحالين يجب عليك الضغط على زر طبقة الشكل على شريط الخيارات.

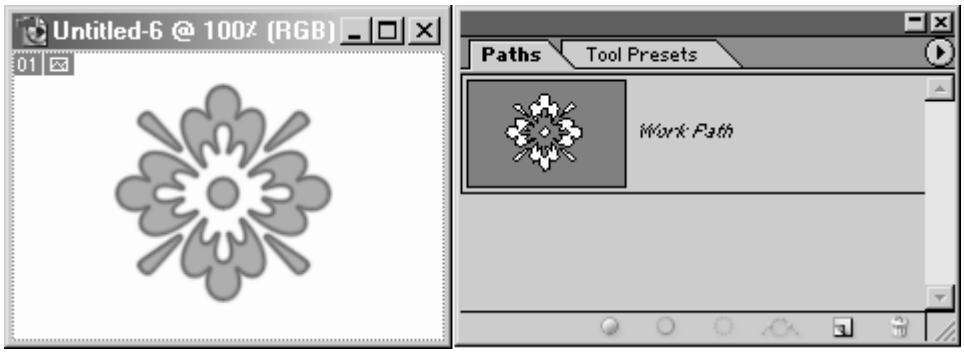
٥) لتطبيق تصميم على الشكل اختر ما يناسبك من قائمة التصاميم Style: على شريط الخيارات.

٦) لتغيير لون الشكل، اختر اللون من قائمة الألوان Color: على شريط الخيارات.

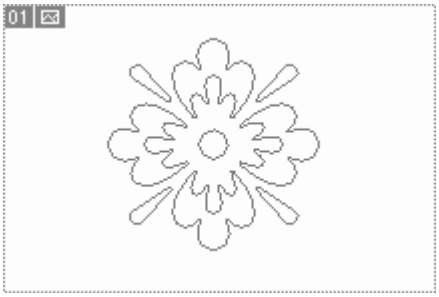
تحويل المسار إلى تحديد Convert Path to Selection

إذا أردت أن تنسخ شكل ملون إلى ملف آخر فيجب تحويل مساره إلى تحديد وإلا فإن العملية ستكون نسخ للمسار فقط أي الحدود الخارجية للشكل.

مثلاً لدينا الشكل الملون التالي، قمنا بتحديده بواسطة أداة تحديد المسارات ثم أجرينا عملية نسخ للشكل.

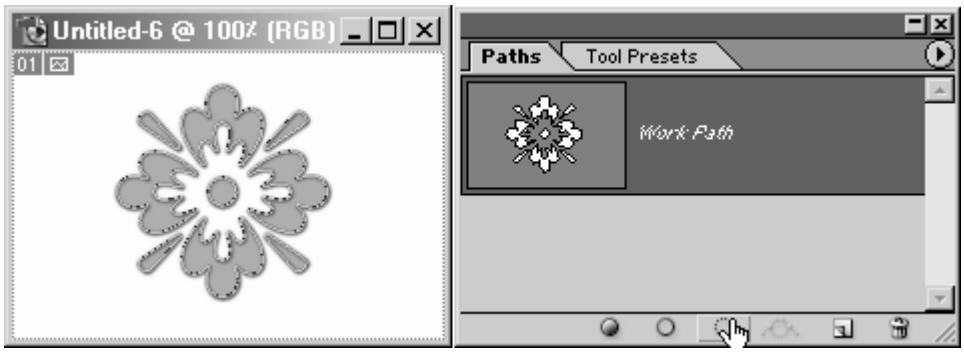


ألصقنا الشكل في ملف جديد فظهر المسار أي الحدود الخارجية فقط كما في الشكل التالي.

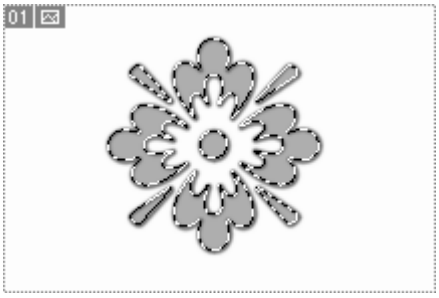


ولذلك يجب تحويل المسار إلى تحديد قبل عملية النسخ حتى تظهر النتيجة المطلوبة.

حدد مسار الشكل الملون، ثم اضغط على زر تخزين المسار كتحديد Load Path as a selection الموجود أسفل لوحة المسارات.



سيتم تحويل المسار إلى تحديد كما في الشكل التالي.



الآن اختر نسخ ثم ألصق الشكل في الملف الآخر ستجد أنه ألصقه كشكل ملون وليس كمسار.

المسارات المتجهة وقصاصات الصور
Vector Paths & Clipping Paths

يمكنك برنامج الفوتوشوب من عمل رسومات توضيحية **illustrations** باستخدام المسارات المتجهة **Vector Paths**، المسارات المتجهة تمكنك من رسم الأشكال المتجهة التي تستطيع التحكم بلون حدودها وبتعبئتها بأي لون أو نقش.

كما يوفر لك البرنامج نوع آخر من المسارات وهي **Clipping Paths** وهذه تمكنك من التحكم بأجزاء معينة في الطبقة.

وقبل أن نبدأ في شرح الطريقتين ينبغي التفريق بين نوعين من الصور تتعامل معهما الحواسيب وهي:

١) الرسومات المتجهة **Vector Graphics**
٢) الصور النقطية **BitMap Image**

الصور النقطية **Bitmap Image** وتسمى أيضاً بـ **Raster Image** تتكون من شبكة من النقاط تسمى بكسلات **Pixels**، وكل بكسل أو نقطة في هذه الشبكة لها لون معين، هذا النوع من الصور مناسب جداً للصور الفوتوغرافية لأنه يعطي تحكماً كبيراً باللون والظل والتدرج. ولكن عيب هذا النوع من الصور أنه يتكون من عدد ثابت من النقاط وبالتالي فإن الصورة تفقد جودتها وتفاصيلها عند تكبير حجمها.

الرسومات المتجهة **Vector Graphics** تتكون من خطوط ومنحنيات – وليس من نقاط - لذا فإنها لا تفقد جودتها مهما تغير حجمها وهذا النوع مناسب لعمل الرسومات التوضيحية والشعارات.

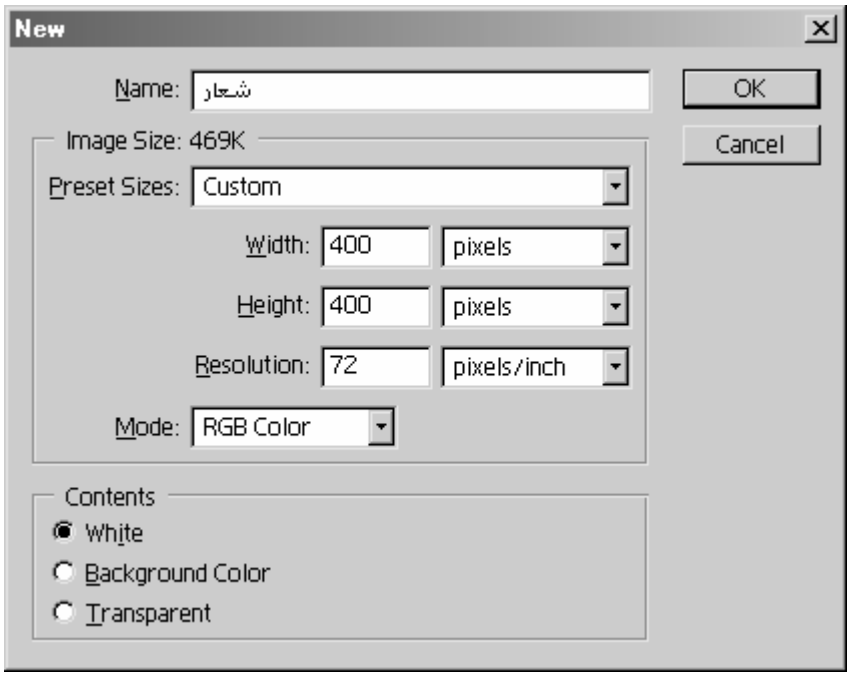
عمل الشعارات LOGOS

عمل خلفية للشعار

سنقوم بعمل خلفية مربعة للشعار.

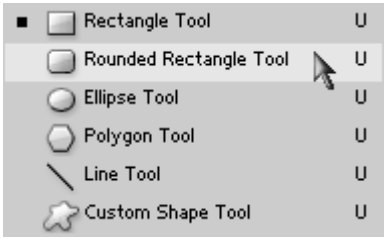
١) افتح صفحة جديدة **File ➔ New**.

٢) اجعل مقاس الصورة ٤٠٠×٤٠٠ بكسل، الخلفية بيضاء، اكتب اسم الملف ضم اضغط موافق.



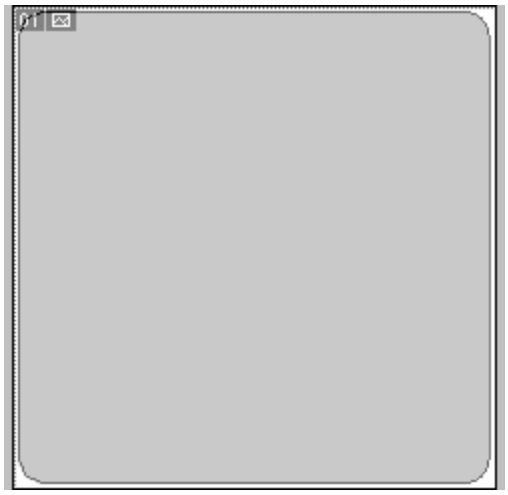
٣) اختر لون الرسم الأمامي **Foreground** المناسب.

٤) اختر أداة المستطيل البيضاوي الشكل والموجود تحت أداة المستطيل. القائمة التي ستظهر لك تضم عدة أدوات لعدة أشكال، وسنشير لهذه الأدوات جميعها فيما بعد باسم أدوات الأشكال.

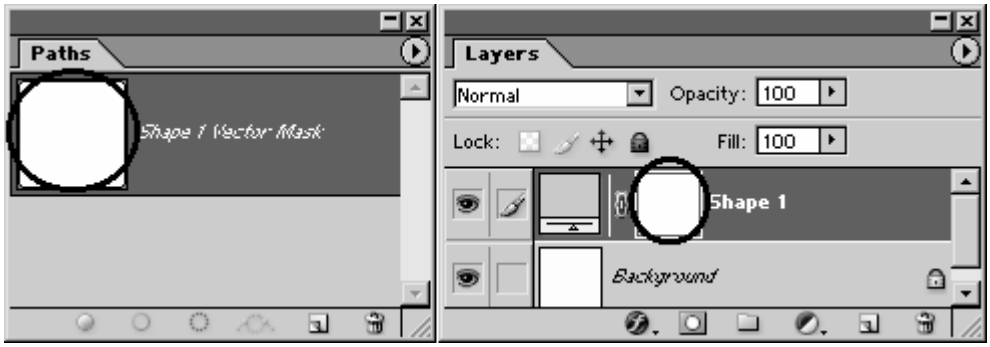


٥) في لوحة الاختيارات أدخل الرقم ٢٠ في خانة نص القطر الخاصة باستدارة زوايا المستطيل، واختر Shape Layer لجعل المستطيل في طبقة مستقلة.

٦) ارسم بأداة المستطيل مع الضغط على مفتاح Shift لعمل مربع يغطي أغلب الصفحة التي أمامك. كما في الشكل التالي.



٧) سوف ترى طبقة باسم Shape1 في لوحة الطبقات Layers. المربع الذي لونه بنفس لون الرسم يشير إلى كامل الطبقة أما الذي على يمين الطبقة والمحاط بدائرة فهو يشير إلى طبقة المسار Layer clipping path. اللون الأبيض يعني أن المنطقة متاحة للتغيير والأسود يعني أن المنطقة محمية.



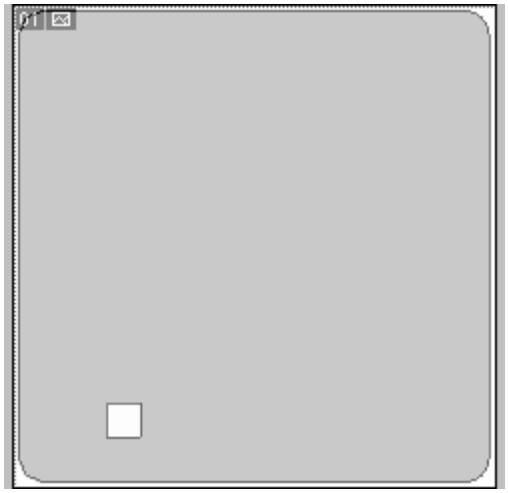
اقتصاص أشكال من طبقة الشكل

يعد أن أنشأت طبقة الشكل والتي هي من نوع **Vector Graphics** تستطيع أن تقتص عدة أشكال من الطبقة باستخدام أداة **Subtract from shape area**.

١) اختر أداة المستطيل.

٢) من شريط الاختيارات اختر أداة .

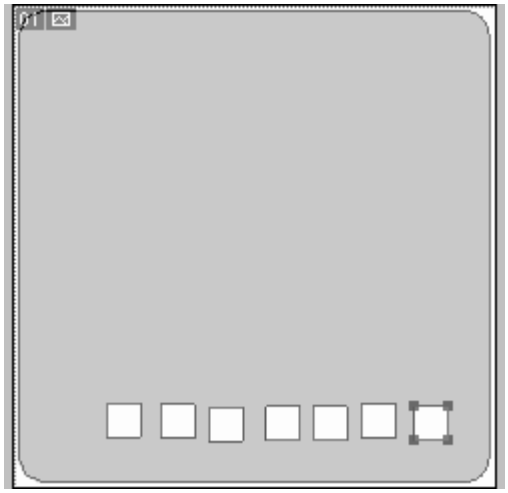
٣) اسحب بالأداة لرسم مستطيل صغير، وإن أردت رسم مربع فاضغط على **Shift** أثناء الرسم كما في الشكل التالي.



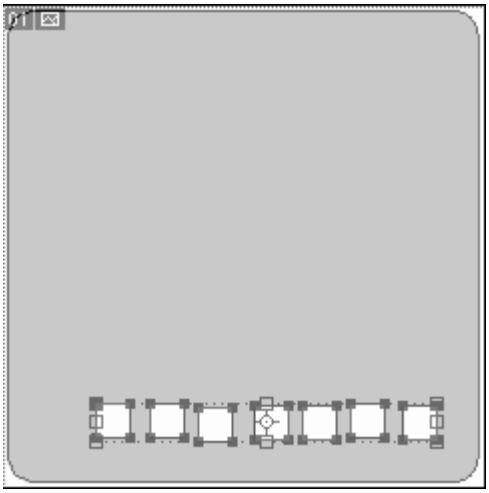
٤) ستلاحظ أن المربع بنفس لون الخلفية (أبيض) لأن هذا المربع تم إزلته من الشكل فظهر لون الخلفية.

٥) اختر أداة تحديد المسار **Path Selection** لتحريك المربع الصغير أو لتغيير حجمه إن أردت.

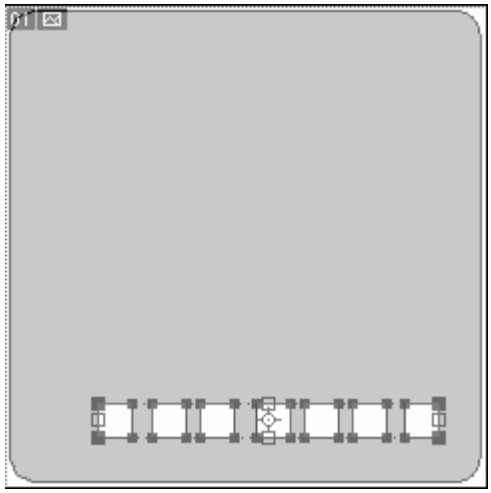
٦) اضغط على المربع الصغير باستخدام أداة التحديد واسحب أثناء الضغط على مفتاح **Alt** لتكرار الشكل، كما في الشكل التالي.



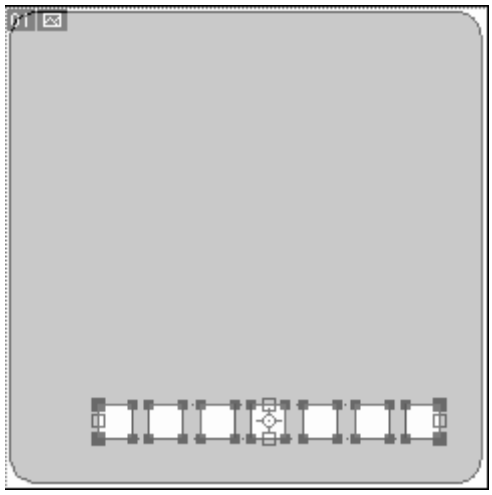
٧) ستلاحظ أن المربعات ليست على استقامة واحدة، لذلك قم بتحديد جميع المربعات الصغيرة عن طريق النقر عليها بأداة تحديد المسار مع الضغط على مفتاح **Shift**، كما في الشكل التالي.



٨) اضغط على أداة المحاذاة للأعلى والموجودة مع أدوات المحاذاة على شريط الاختيارات لجعل جميع المربعات على استقامة واحدة، كما في الشكل التالي.



٩) تلاحظ في الشكل السابق أن توزيع المسافات بين المربعات غير متساوٍ .لذا اضغط على أداة توزيع المراكز الأفقية Distribute Horizontal Centers والموجودة ضمن أدوات التوزيع ليتم توزيع المسافات، كما في الشكل التالي.

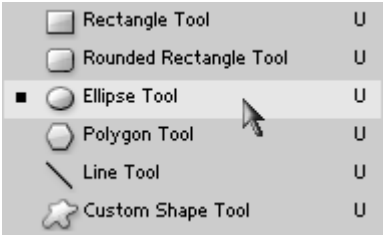


عمل أشكال في مسارات

إلى الآن استخدمنا أدوات الأشكال لعمل شكل في طبقة مستقلة، سنتعلم الآن كيفية استخدام أدوات الأشكال لعمل شكل كمسار وليس كطبقة.

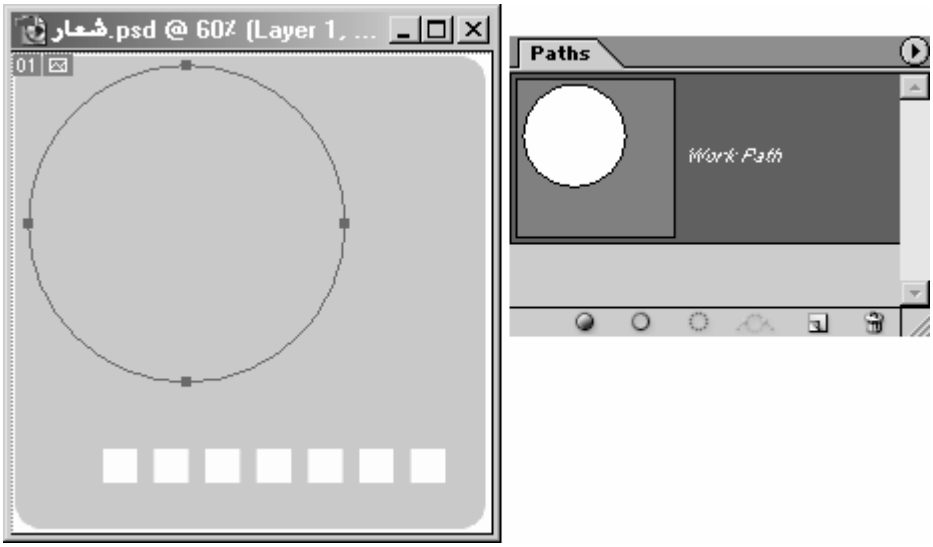
١) انشئ طبقة جديدة بالنقر على زر Creat a new Layer في لوحة الطبقات.

٢) اختر أداة البيضاوي.



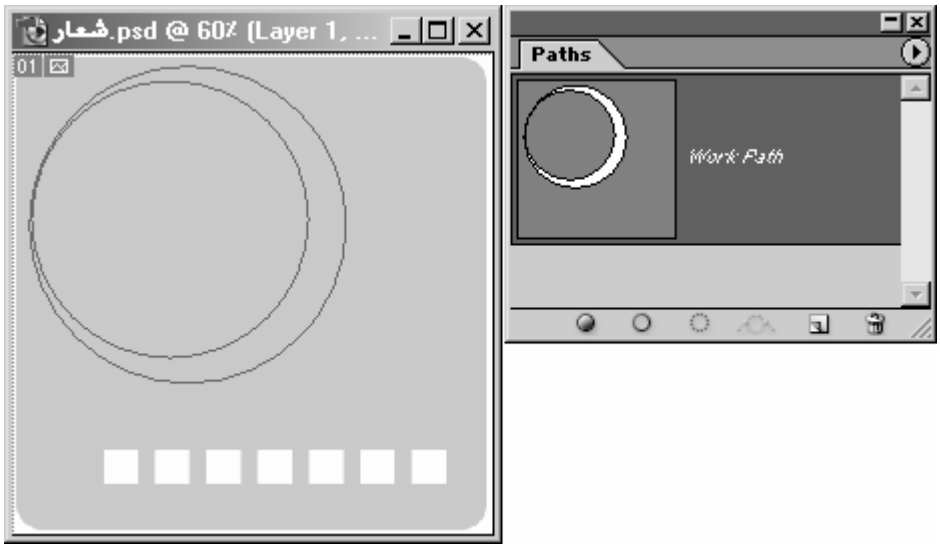
٣) من شريط الاختيارات في الأعلى اختر أداة Paths.

٤) ارسم دائرة وذلك بالضغط على مفتاح Shift أثناء الرسم.



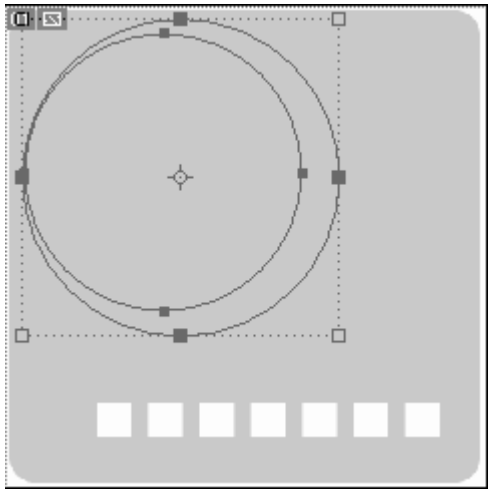
٥) اختر أداة منع تراكب مناطق الأشكال Exclude Overlapping Shape Areas.

٦) ارسم دائرة أخرى بداخل الدائرة الثانية.



٧) استخدم أداة تحديد المسار لتحريك الدائرة متى احتجت لذلك.

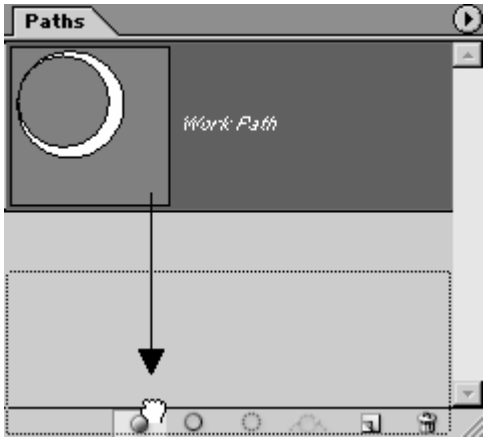
٨) حدد الدائرتين باستخدام ، بالنقر على الدائرة الأولى ثم الضغط على **Shift** والنقر على الدائرة الثانية.



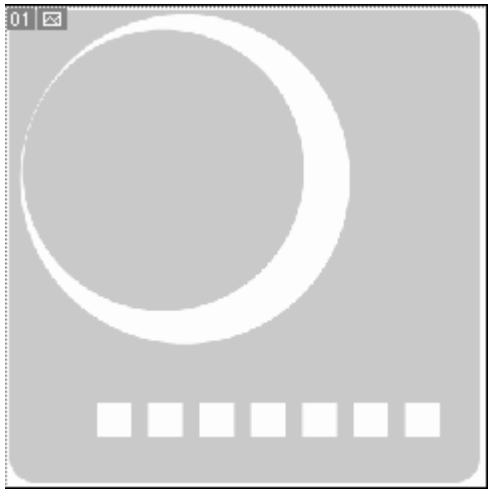
٩) انقر على زر دمج **Combine** الموجود في شريط الاختيارات. سيتم دمج الدائرتين لتصبح شكل واحد.

١٠) انقر على لوحة الألوان لتغيير اللون الأمامي **Foreground** إلى اللون الأبيض.

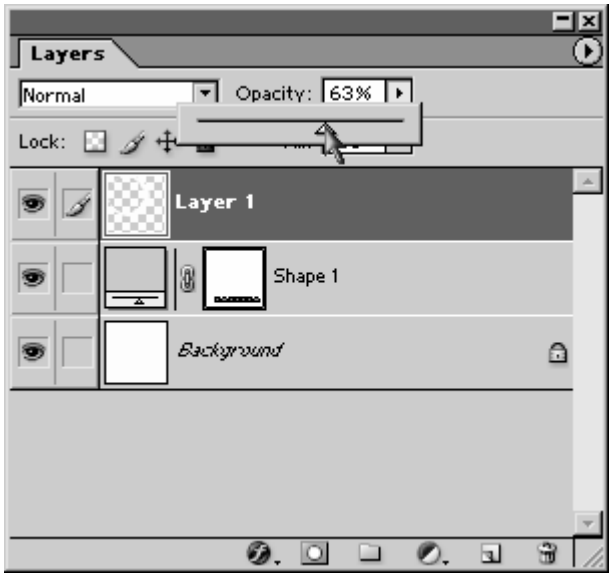
١١) اسحب صورة المسار في لوحة المسارات إلى أداة تعبئة المسارات والموجودة أسفل اللوحة، كما في الشكل التالي.



١٢) ستظهر التعبئة بهذا الشكل.

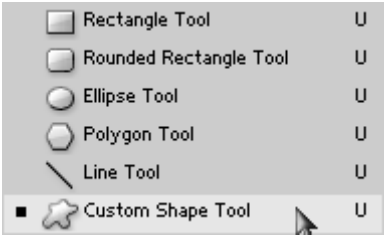


١٣) بإمكان تغيير اللون ودرجة شفافية الطبقة ودرجة مزجها كما تعلمت سابقاً.



الأشكال المخصصة وكيفية التعامل معها Custom Shapes

يوفر برنامج الفوتوشوب عدداً من الأشكال الجاهزة المضمنة في البرنامج، وتستطيع إظهارها عن طريق أداة الأشكال المخصصة Custom Shape Tool.

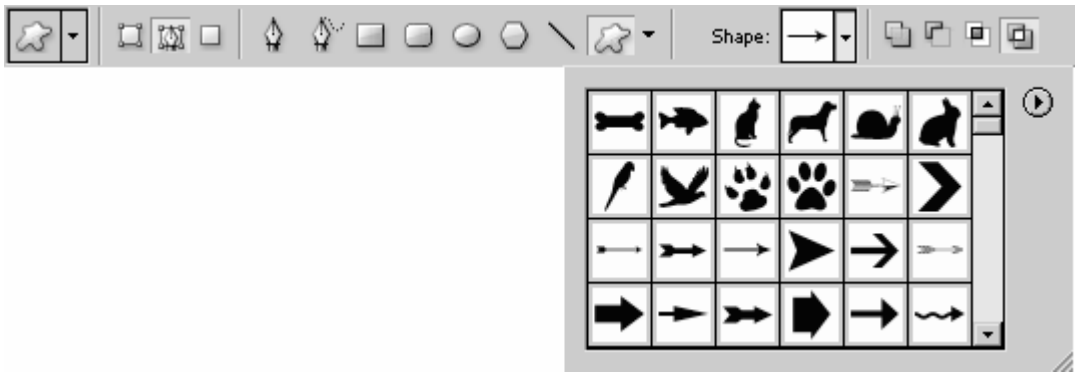


١) انقر على أداة الأشكال المخصصة **Custom Shape Tool**.

٢) سيظهر لك شريط الاختيارات الخاص بالأداة.

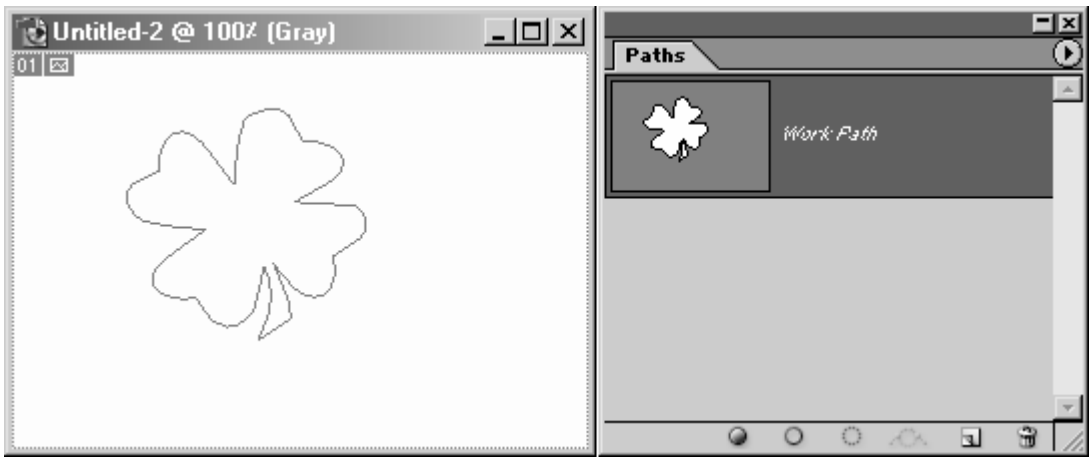
٣) انقر على السهم الخاص بالقائمة **Shape**.

٤) ستظهر لك قائمة بالأشكال المختلفة.

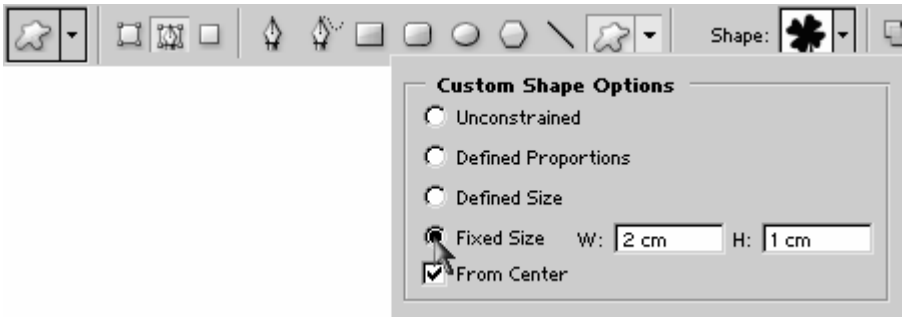


٥) اختر الشكل المطلوب ثم انتقل إلى مكان في صفحة الرسم واسحب.

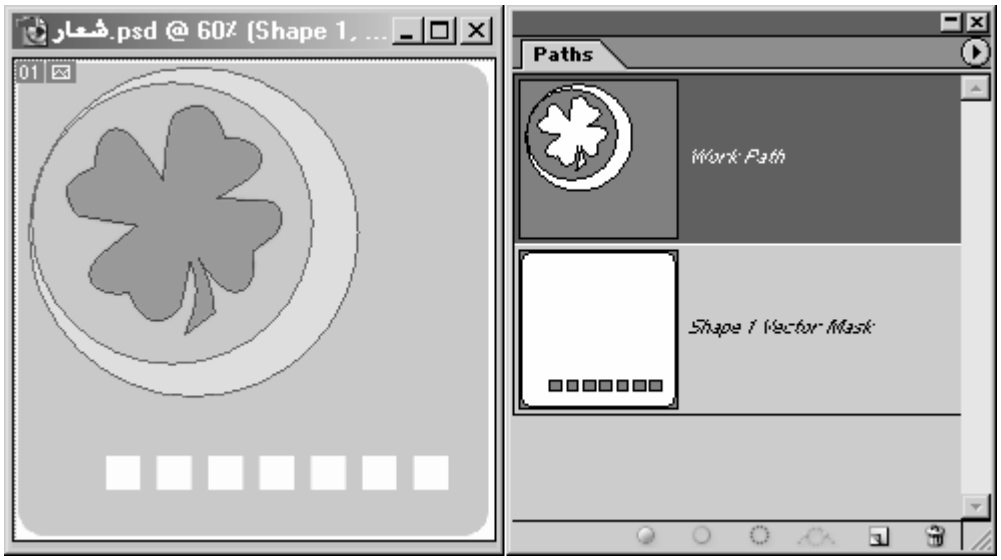
٦) سيظهر مسار الشكل في لوحة المسارات. تعامل معه كما تعلمت سابقاً عن المسارات.



٧) بإمكانك تحديد حجم مسبقاً لجميع الأشكال وذلك عن طريق النقر على السهم الذي بجوار زر الأشكال المخصصة والنقر أمام **Fixed Size** وكتابة مقدار العرض **W** ومقدار الارتفاع **H**.



ولكننا في هذا المثال لن نحدد الحجم. كما أننا سنرسم الشكل ليكون ضمن مسار الدائرة.

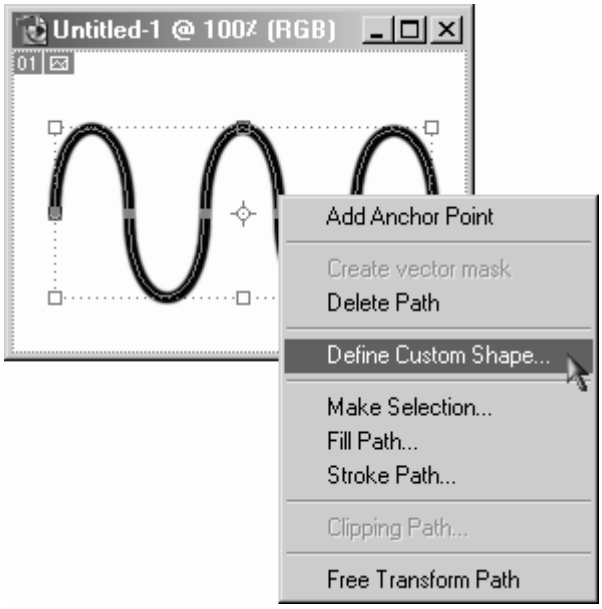


٨) استخدم أداة النص لكتابة العبارة المطلوبة على الشعار وطبق عليه تأثيرات التنسيق المختلفة التي سبق أن تعلمتها.

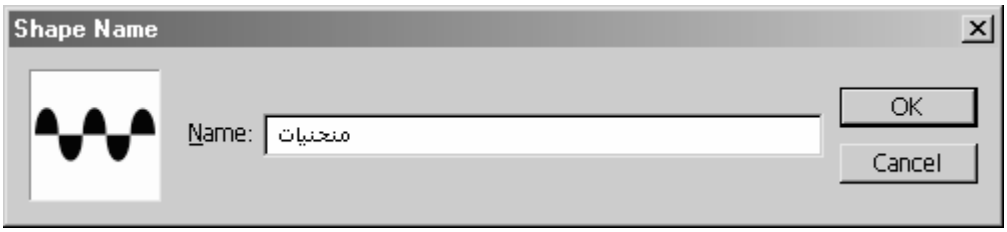
إنشاء شكل مخصص Custom Shape

عندما ترسم شكلاً ما فإن باستطاعتك حفظه كشكل مخصص في لوحة الأشكال.

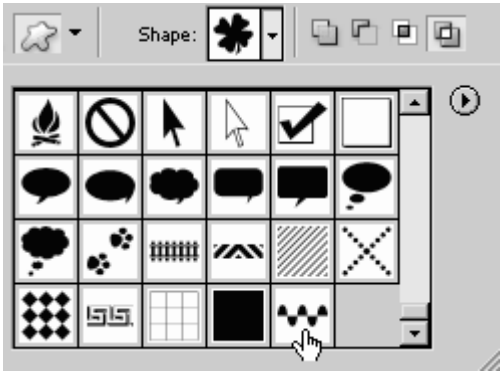
١) ارسم الشكل المطلوب ثم حدده وانقر بزر الفارة الأيمن عليه واختر الأمر تعريف شكل مخصص **Define Custom Shape**.



٢) اكتب اسم للشكل في مربع حوار إدخال الاسم.



٣) سيظهر الشكل المخصص ضمن قائمة الأشكال المخصصة.


Shape:

فلاتر الفوتوشوب الأصلية[1] PhotoShop Filters

لقد قسم الفوتوشوب فلاتره الأصلية إلى ١٤ فئة كيفية بالاضافة إلى ٣ فلاتر مستقلة، وتحتوي كل فئة في القائمة Filter على قائمة فرعية تتضمن أسماء الفلاتر الحقيقة.

وبإمكانك تطبيق الفلتر على كامل الصورة أو على جزء منها بعد تحديده باستخدام أي من أدوات التحديد.

مجموعة فلاتر Artistic

تحاول هذه الفلاتر محاكاة آثار استخدام الأدوات الفنية التي أعطتها أسماءها، وبعض الفلاتر أكثر نجاحاً من الأخرى بالرغم من أنه يمكنك الحصول على مؤثرات جذابة من جميعها تقريباً.

وقد ترتبط هذه المؤثرات أو لا ترتبط باسم فلتر:

جعل فلاتر Artistic أكثر اقناعاً على الصور الضخمة

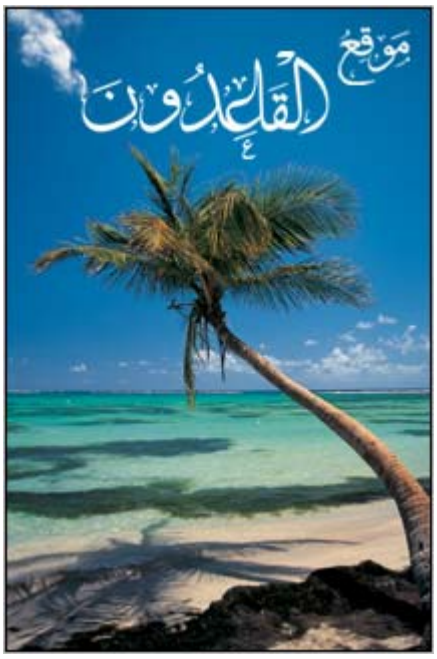
الكثير من مؤثرات الفلاتر Artistic وغيرها صغيرة المقاس، وقد يفقد أحياناً على الصور الكبيرة، ويمكنك الحصول على مؤثر متناسب مع أبعاد الصورة بانقاص حجمها إلى ٥٠٪ مثلاً وتشغيل الفلتر ومن ثم تكبير حجمها إلى ١٠٠٪ وهذا يعيد الصورة إلى حجمها الأصلي ويكبر أثر الفلتر ٢٠٠٪، وهذه إحدى الحالات القليلة في الفوتوشوب التي يكون فيها تكبير الصورة أكثر فائدة، وتزودك هذه الطريقة بمزايا إضافية: يصبح حجم الملف ٢٥٪ من الحجم الأصلي وهذا يخفف من مشاكل الذاكرة التي قد تصادفك وينقص زمن تنفيذ الفلتر إلى ٢٥٪ من الزمن الأصلي.

---

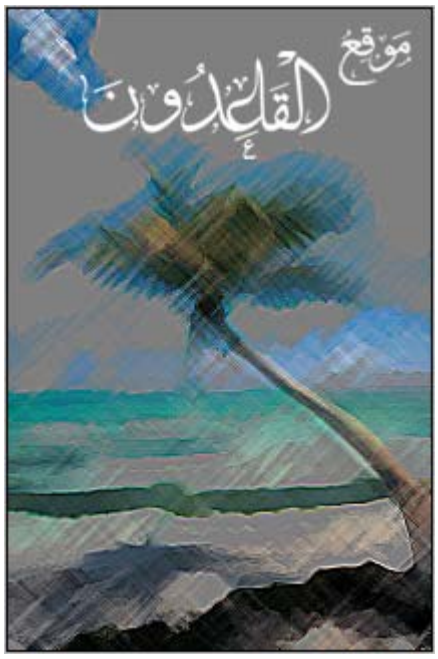
[1] هذا الشرح مأخوذ من الكاتب (ملك الصورة) من (مركز بوابة العرب التعليمي) بتصرف وزيادة مع إضافة الصور.

الفلتر Colored Pencil

يضيف ضربات مائلة "بقلم الرصاص" ويملأ أجزاء الصورة بالأبيض والرمادي أو يسود "الورقة" في مسعى لجعلها تبدو مرسومة يدويا باقلام الرصاص الملونة.

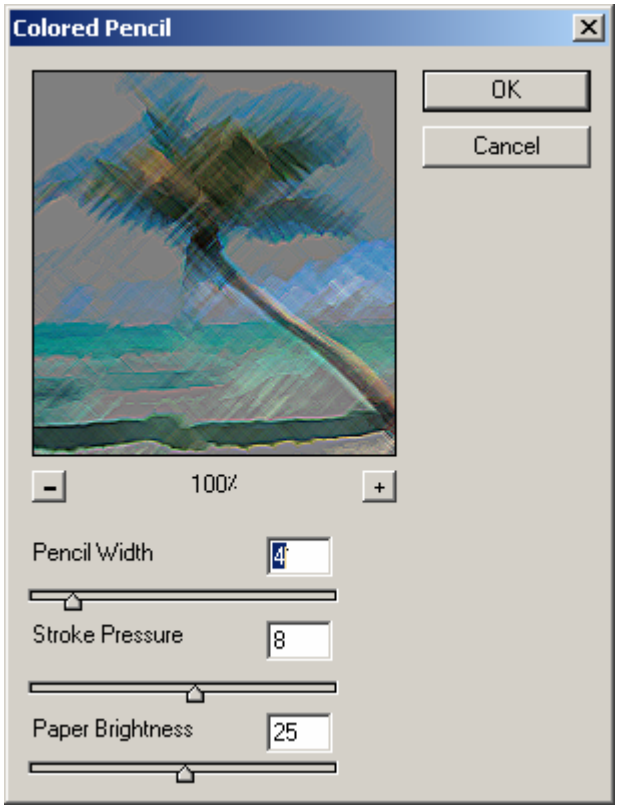


قبل



بعد

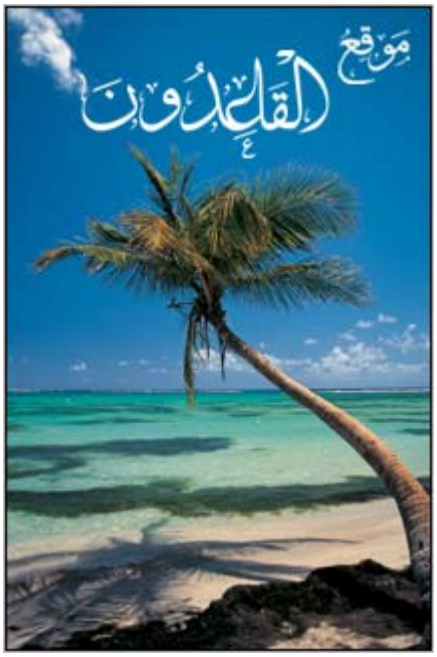
ويحتوي صندوق حوار الفلتر على ثلاث خيارات:



- **Pencil Width**: يضبط كمية الصورة التي تبقى والتي تحول ضربات بقلم الرصاص وتسمح التعيينات المنخفضة بمزيد من التفصيل وتغطية الورقة بشكل أكبر بينما تزيد التعيينات العالية عرض الضربات وتسمح لمزيد من الصفحة أن يبدو من خلال الضربات.
- **Strock Pressure**: يحدد شدة ألوان الصورة الباقية.
- **Paper Brightness**: تسمح بجعل الورقة التحتية سوداء (صفر) أو بيضاء (خمسين) أو رمادية (الوسط).

الفلتر Cutout

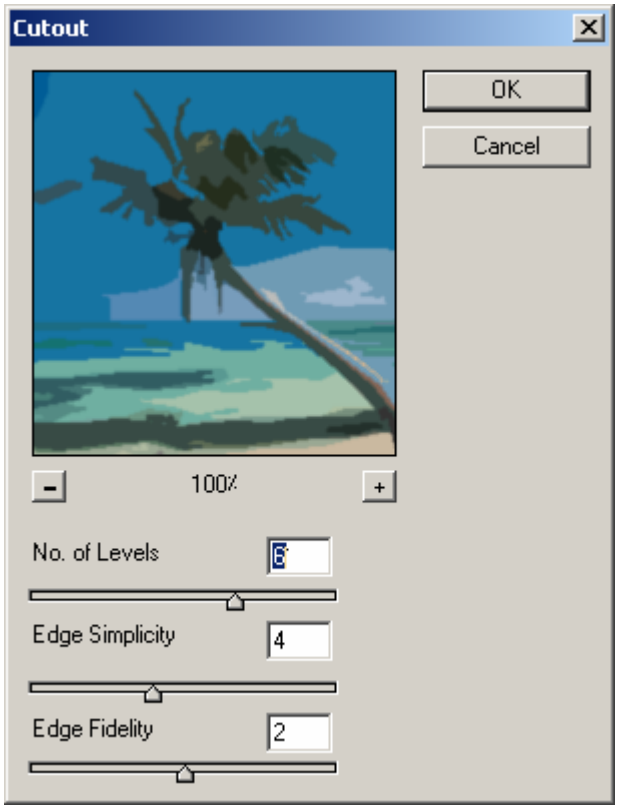
يحول الصورة إلى تظليلات ورقية ملونة باستخدام اللونين الأمامي والخلفي، وينقص عدد الألوان الأخرى في الصورة لإنتاج صورة مبسطة قليلة التدرجات.



قبل

بعد

ويمكنك التحكم بمقدار التبسيط عن طريق الخيارات الثلاث التالية:

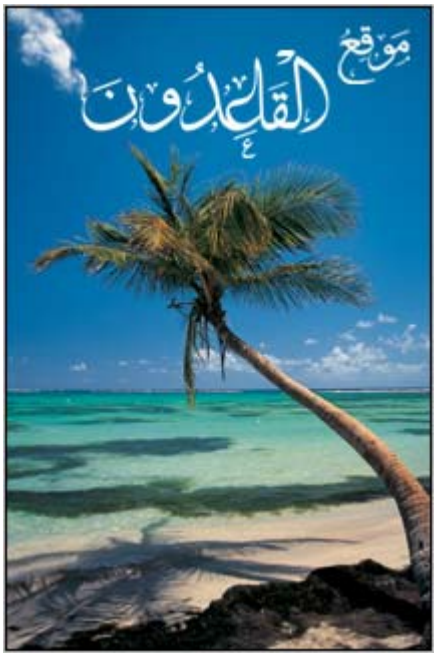


- **No of levels**: يحدد عدد الألوان المستخدمة في الصورة الناتجة

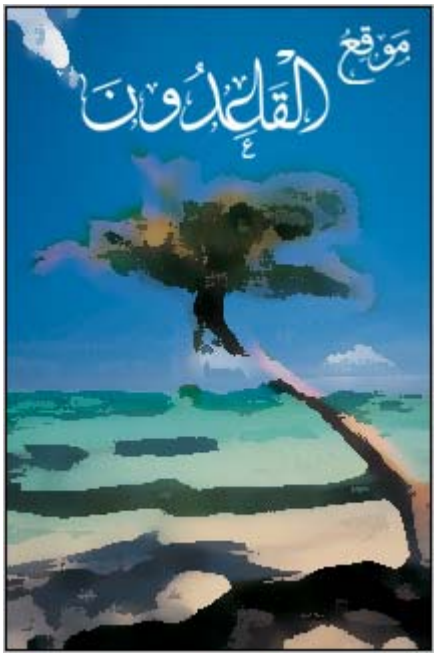
- **Edge Simplicity**: يتحكم بمدى التنعيم حواف الصورة لجعل هذه الحواف بأشكال هندسية بسيطة.
- **Edge Fidelity**: يسمح لك بتحديد مدى قرب الأشكال الجديدة من الصورة الأصلية.

الفلتر Dry Brush

يعطي أثر التلوين بصبغ قليل جداً على الفرشاة فينتج ضربات ذات حواف ناعمة وبسيطة يمكنها المحافظة على القليل أو الكثير من تفاصيل الصورة بحسب تعيين الخيارات.

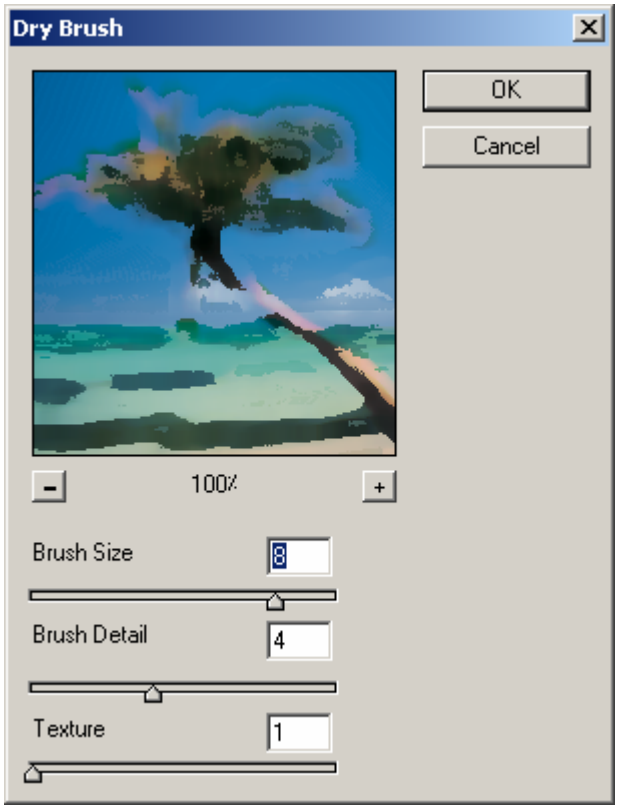


قبل



بعد

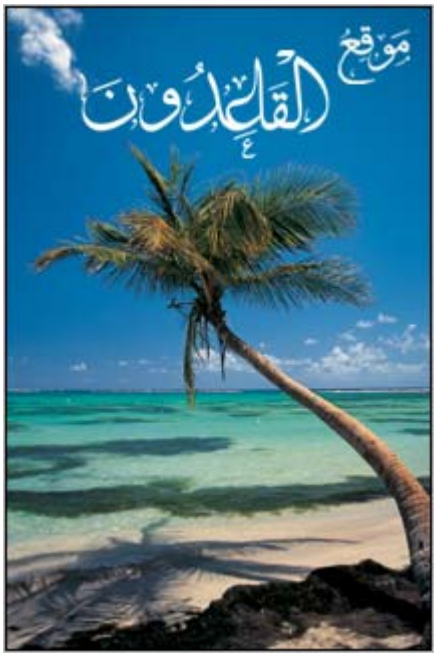
ويمكنك التحكم بالفلتر عن طريق الخيارات الثلاث التالية:



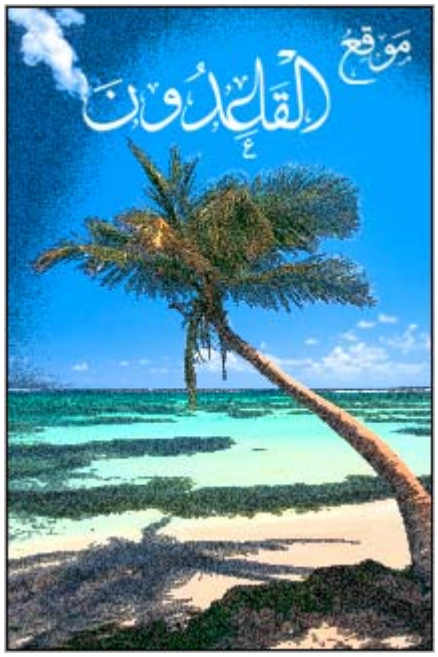
- **Brush Size**: يضبط عرض ضربة الفرشاة.
- **Brush Detail**: يتحكم بكمية التفاصيل في الصورة.
- **Texture**: يضبط اضافة الضجيج

الفلتر Film Grain

يضيء الصورة ويزيد تباينها عند إضافة الضجيج.

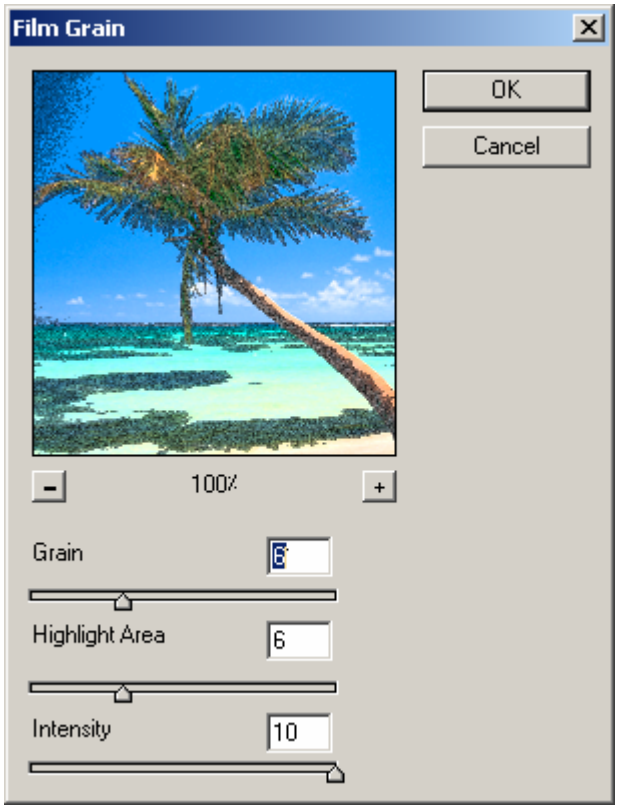


قبل



بعد

والخيارات هي:

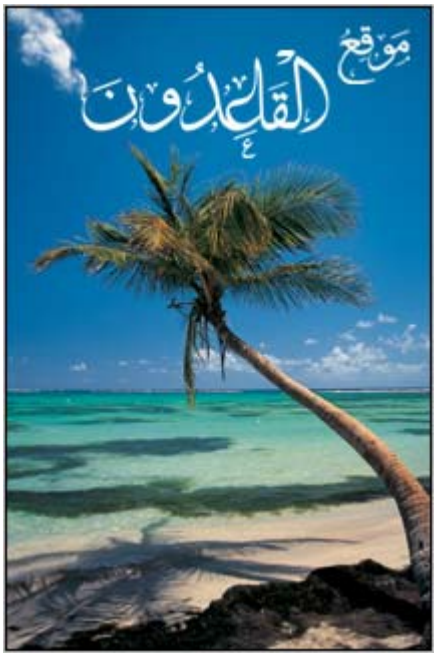


- **Grain**: يحدد كمية الضجيج المضافة.
- **Highlight Area**: يضبط حجم المناطق المضاءة أو المعتمة في الصورة

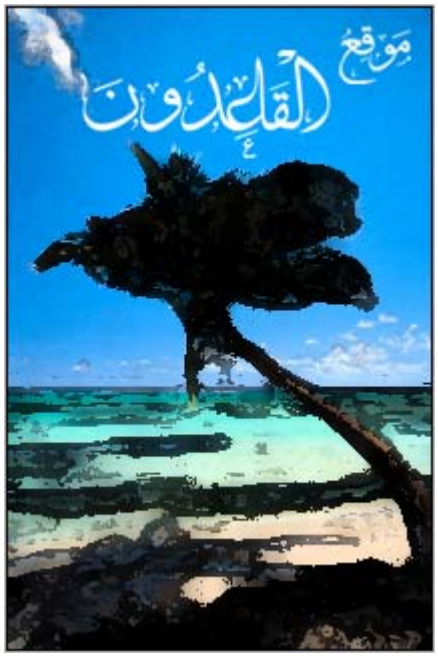
- **Intensity**: يضبط كمية الاضاءة التي تظهر في مناطق اللمعان

الفلتر Fresco

هو فلتر تلوين آخر يسعى لإضافة حواف عاتمة الأشكال في الأشكال ويزيد التباين والإشباع.

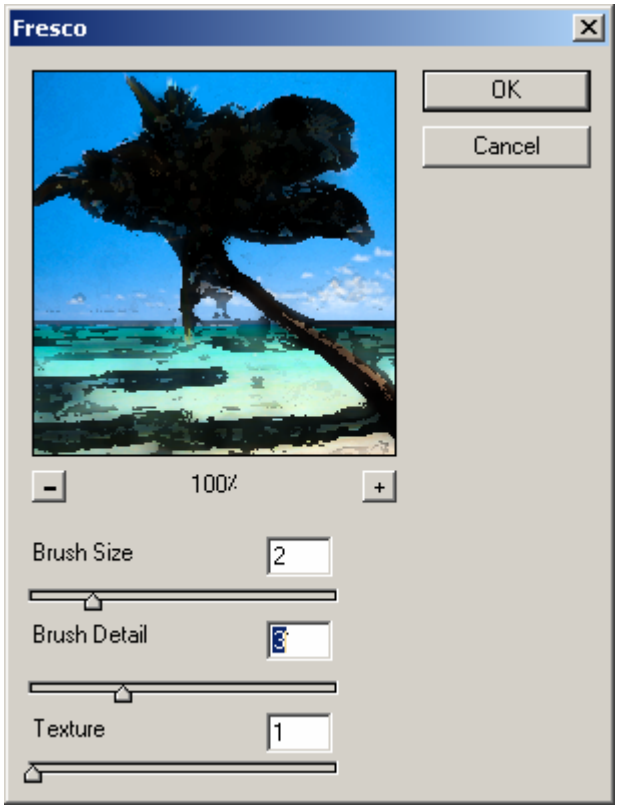


قبل



بعد

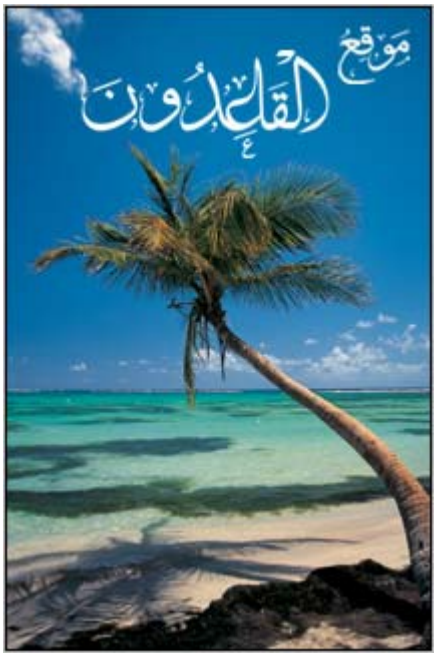
والخيارات هي:



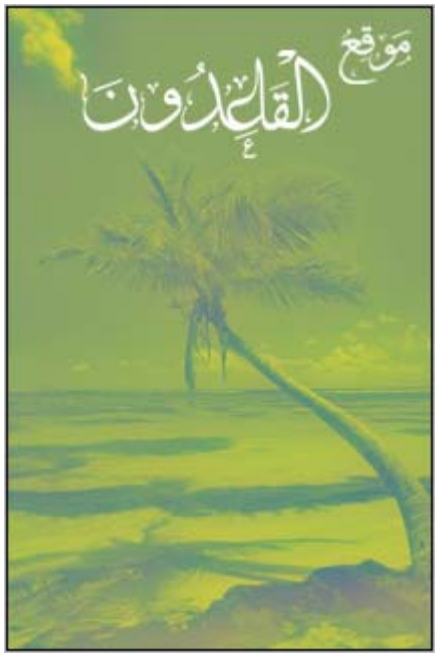
- **Brush Size**: تتحكم بعرض ضربة الفرشاة
- **Brush Detail**: يتحكم بكمية التفاصيل في الصورة.
- **Texture**: تضبط اضافة الضجيج

الفلتر Neon Glow

ينقص إشباع الصورة ويعيد تلونيها **باللونين الأمامي والخلفي** ومن ثم يضيف مؤثر توهج باستعمال لون ثالث يحدد في صندوق حوار الفلتر وقد يكون المؤثر غريباً أو مشعاً بحسب اختيار الألوان الثلاثة.

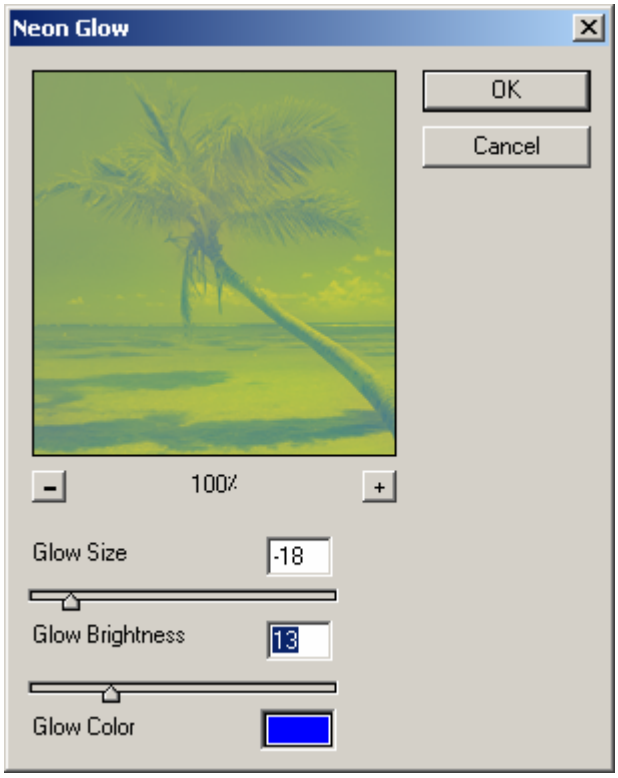


قبل



بعد

وتتضمن التعيينات التالية:

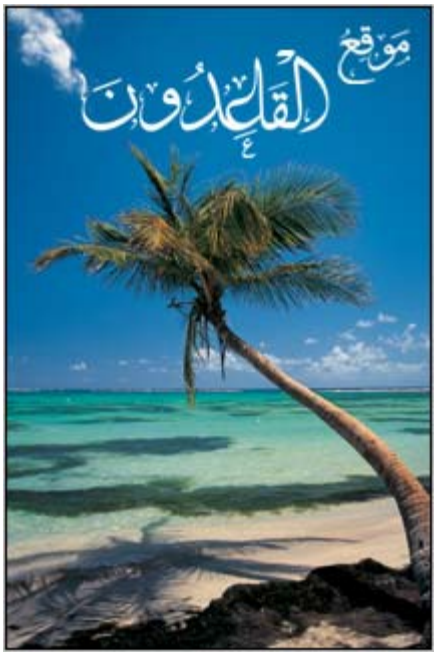


- **Glow Size**: يحدد مدى تغطية منطقة الصورة بلون التوهج وتجعل التعيينات المنخفضة التوهج اضخم.
- **Glow Brightnees**: يتحكم بالضوء المحيط أكثر من سطوع التوهج.

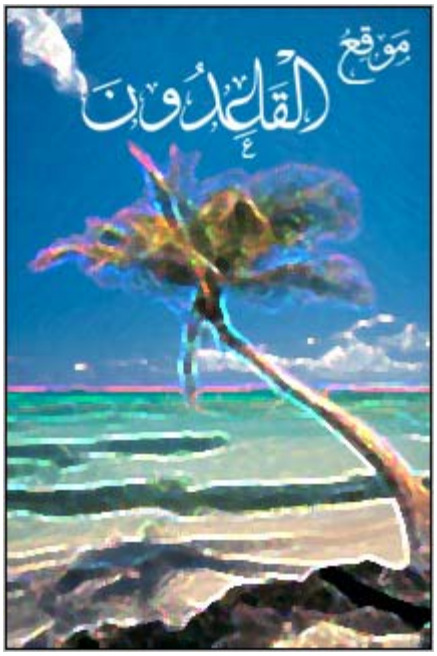
- **Glow Color**: لون التوهج

الفلتر Paint Daubs

يعمل مثل مجموعة من المرشحات الأخرى وينتج عنه أي شيء ماعدا مؤثر التجصيص وعمله مشابه لتغبيش الصورة واستعمال الفلتر **Find Edges** وانقاص الألوان فيها.

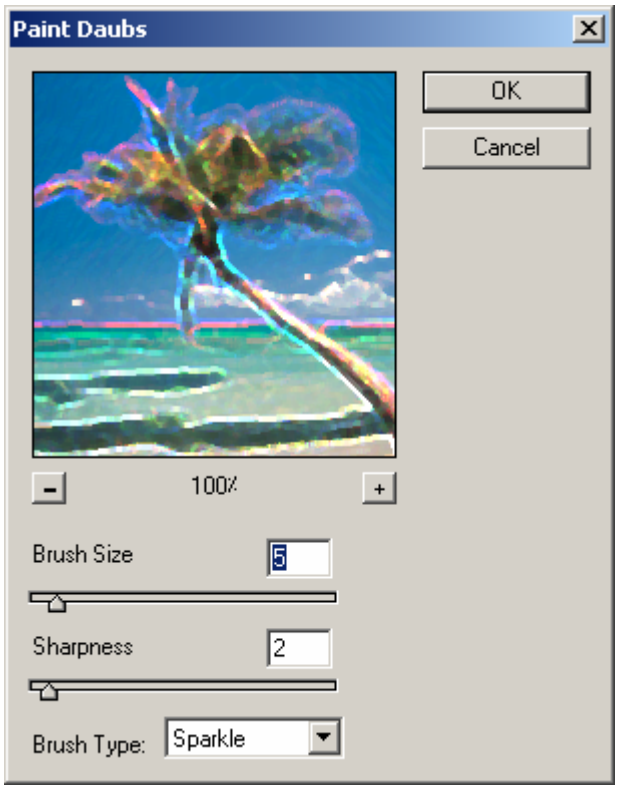


قبل



بعد

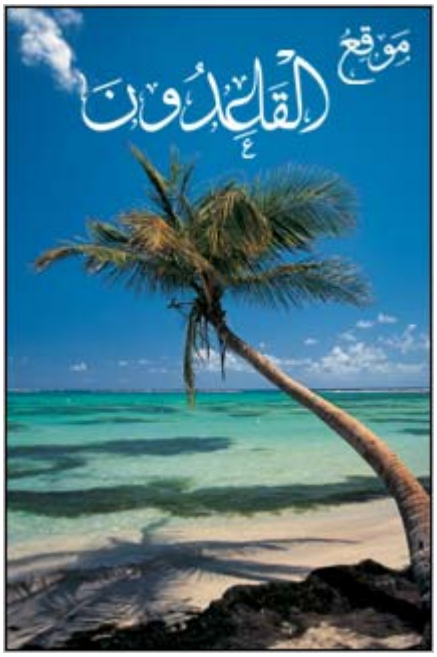
ويتضمن مربع الحوار:



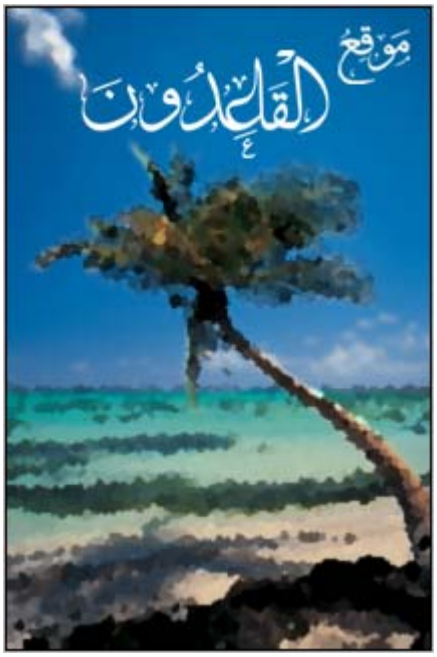
- **Brush Size**: يحدد حجم مناطق انقاص الألوان.
- **Sharpness**: يطبق قليلاً أو كثيراً من الوضوح.
- **Brush Type**: ويوفر عدد من أنواع الفراشاة.

الفلتر Palette Knife

يحاول إنشاء مؤثر تلوين باستخدام شفرة مزج الألوان أكثر من استخدام الفرشاة غير أنه لا يضيف النسيج الذي تضيفه الشفرة.

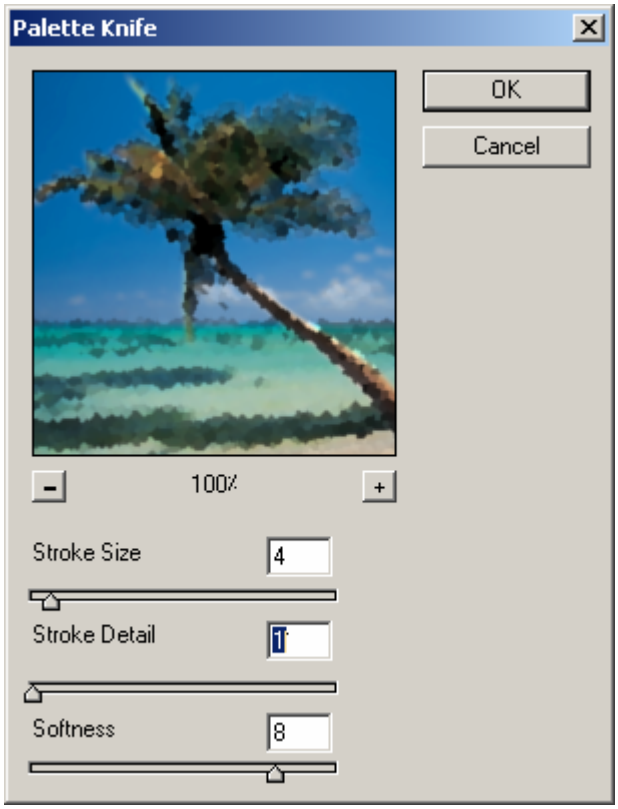


قبل



بعد

ويوفر مربع الحوار عدد من الخيارات:

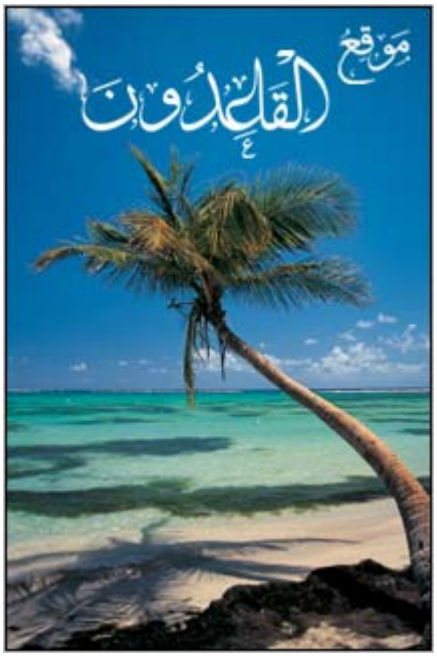


- **Brush Size**: تتحكم بعرض ضربة الفرشاة.
- **Brush Detail**: يتحكم بكمية التفاصيل في الصورة.

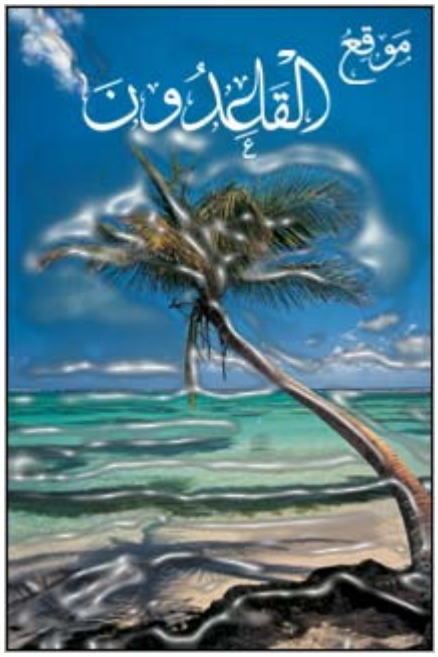
- **Softness**: يحدد تعيين عما اذا كانت الضربات تمتزج مع بعضها أو يكون لها حواف قاسية.

الفلتر Plastic Wrap

يضيف طبقة تغليف بلاسيتيكة إلى الصورة ويضيف لمعان ويحسن الخطوط في الصورة.

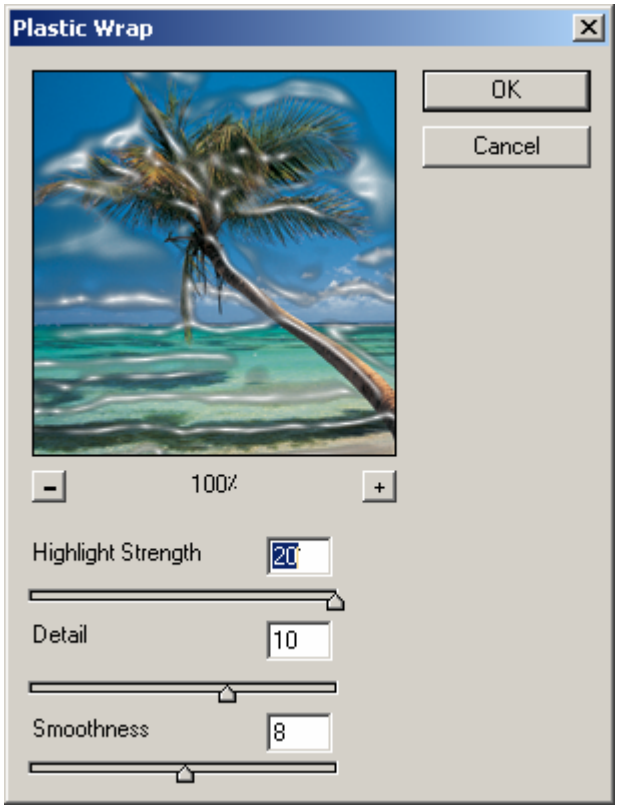


قبل



بعد

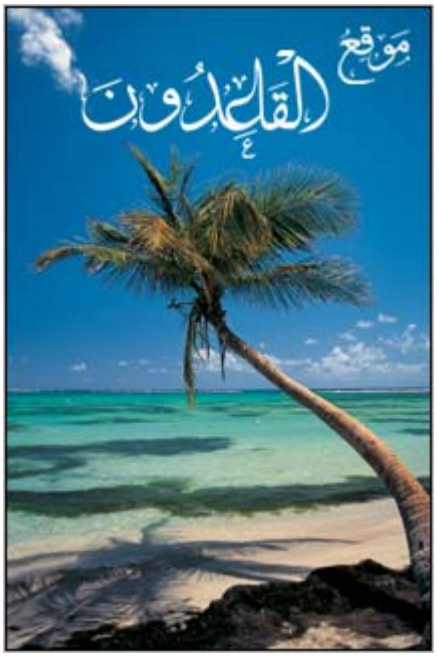
وخياراته هي:



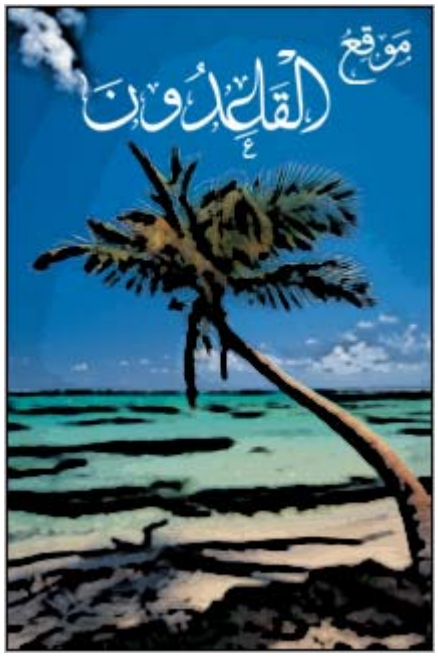
- **Highlight Strength**: يتحكم بالسطوع المنعكس عن الغلاف البلاستيكي.
- **Detail**: يحدد مدى التصاق الغلاف البلاسيتكي بالأشكال في الصورة.
- **Smoothness**: يحدد مدى تطبيق نسيج التغليف البلاسيتكي.

الفلتر Poster Edges

ينقص عدد الألوان في الصورة ويعلم عدد الخطوط المحيطة بالأشكال بالأسود لإنتاج مؤثر الكليشة الخشبية.

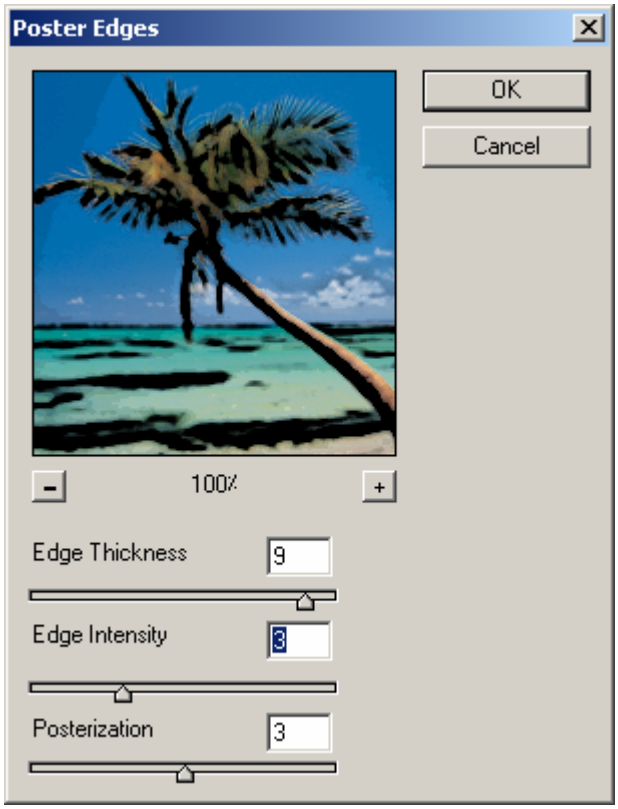


قبل



بعد

والخيارات هي:

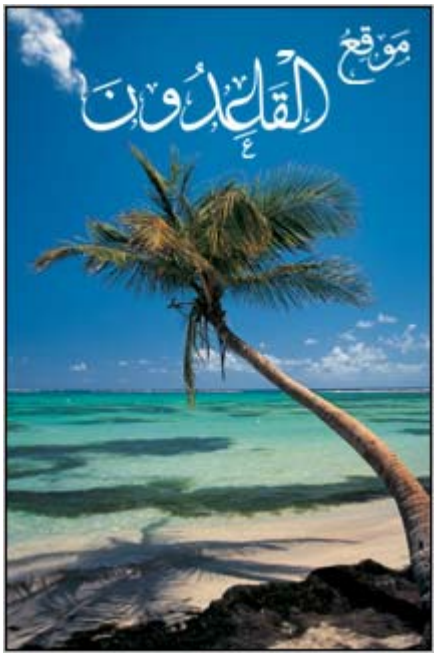


- **Edges Thickness**: يحدد عرض الحافة بالبكسلات.
- **Edges Intensity**: يحدد مدى تعليم الخط المحيط بالشكل.

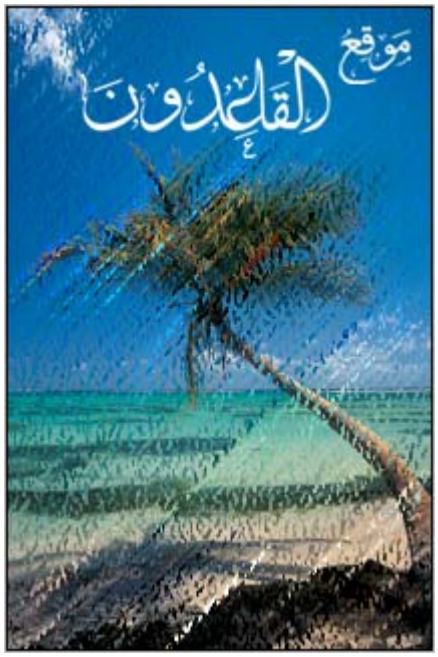
- **Posterization**: يتحكم عدد الألوان في الصورة الناتجة.

الفلتر Rough Psstel

يطبق الضربات بالبستيل على الصورة بالاعتماد على نسيج مضمن أو ملف ثان.

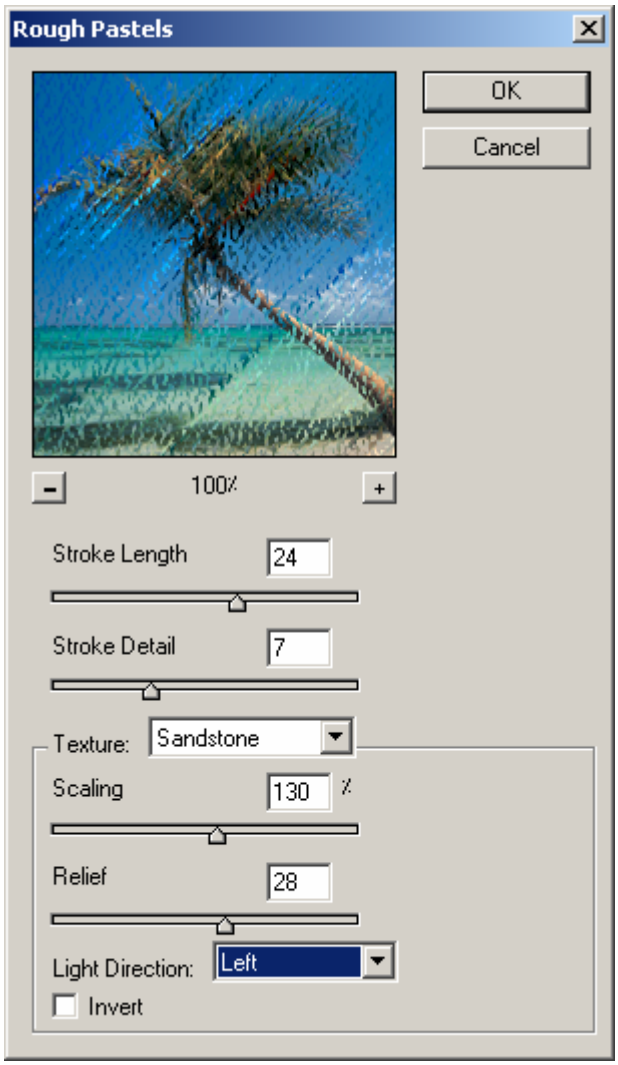


قبل



بعد

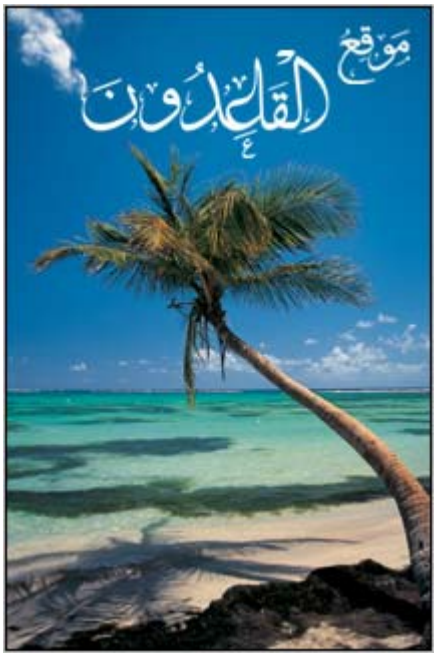
وللفلتر خيارات عديدة:



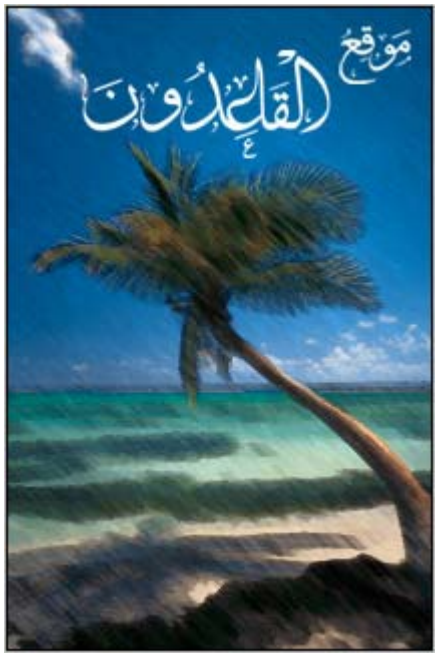
ويتحكم الخياران **Stroke Length** طول الضربة و**Stroke Detail** تفاصيل الضربة بما يوحي به اسميهما وتحتوي منطقة منفصلة من صندوق الحوار على تحكمات **Texture** ويمكنك اختيار الخيارات من القائمة المنبثقة أو اختيار **Textureload** لتحميل أي ملف بتنسيق فوتوشوب بشرط ألا يكون من النمط **BitMap** ومن ثم اختر تعيينا لـ **Scaling** من ٥٠٪ إلى ٢٠٠٪ لتحديد حجم النسيج بالنسبة للصورة واختر قيمة لـ **Relief** من ٠ إلى ٥٠ للتحكم بمدى تعتيم المناطق المعتمة في ملف النسيج ويمكنك تحديد اتجاه الاضاءة (الخيار **Light Directiom**) بخطوة ٤٥ ويمكنك عكس النسيج (الخيار **Invert**) قبل تطبيقه.

الفلتر Smudge Stick

يبدو مشابهاً للبستيل الملطخ.

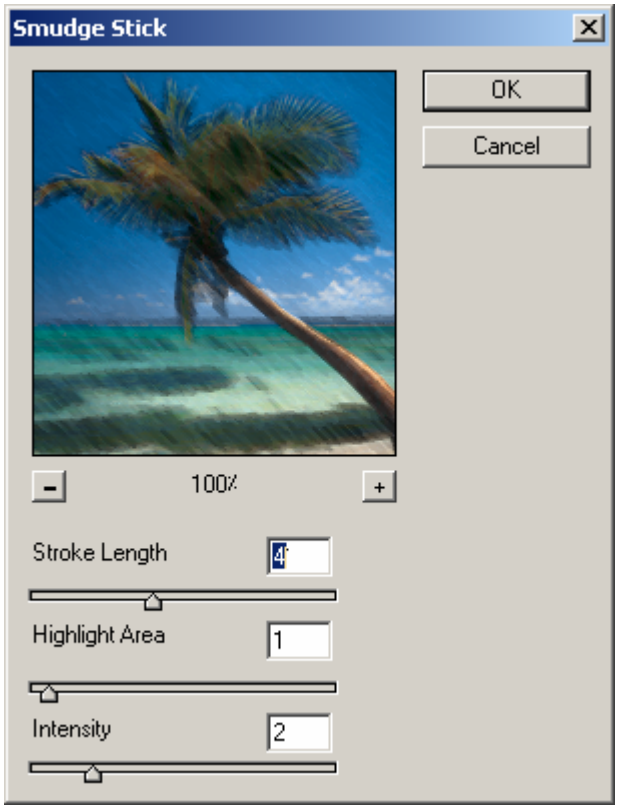


قبل



بعد

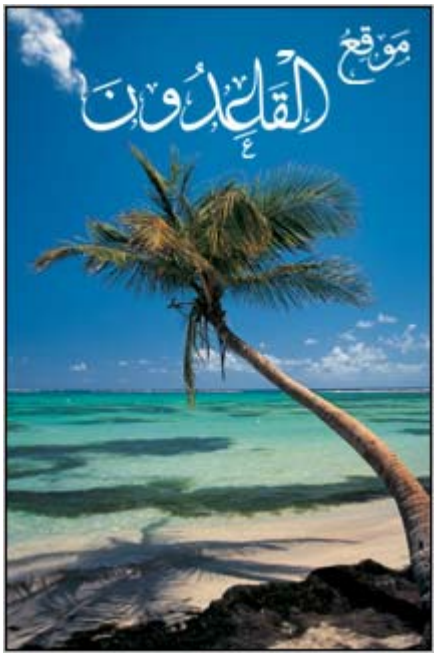
وخيارات الفلتر هي:



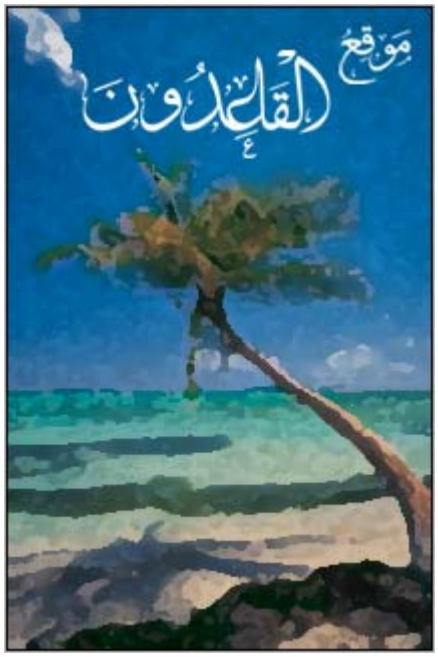
- **Stroke Length**: يحدد طول الضربات التطليخ
- **Highlight Area**: يتحكم بمدى توسع المناطق الاسطع في الصورة بزيادة السطوع
- **Intensity**: يحدد مقدار الزيادة في تباين الصورة

الفلتر Sponge

يعطي أثر التلوين بالاسفنجة ويمكنك ضبط حجم ونعومة الاسفنجة.....الخ

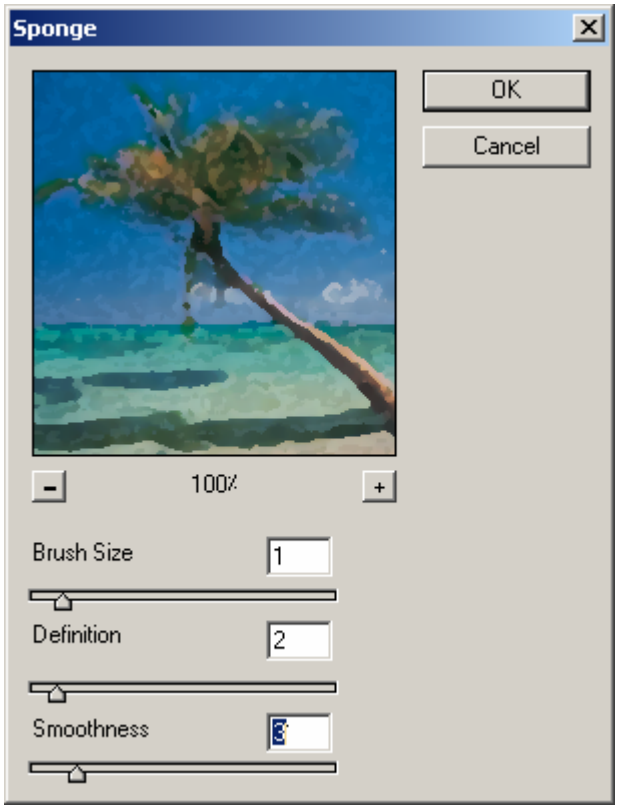


قبل



بعد

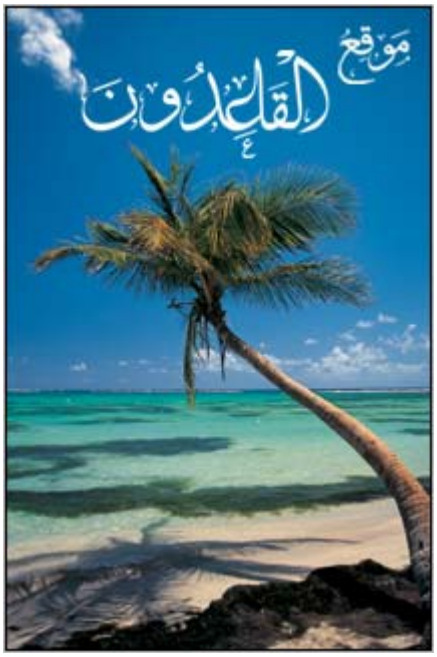
والخيارات هي:



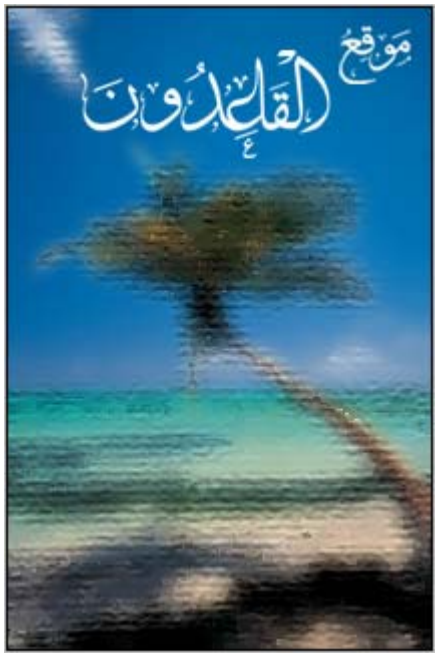
- **Brush Size**: يحدد حجم الاسفنجة
- **Definition**: يجعل اغمق أو اقرب إلى الصورة الأصلية
- **Smoothness**: يسمح بالتحكم بمدى ضبابية أو تغبيش حواف ضربات الاسفنجة

الفلتر UnderPainting

ينتج مؤثر التلوين الزيتي الواقعي مع تحكمات مماثلة لتحكمات الفلتر **Rough Psstels**.

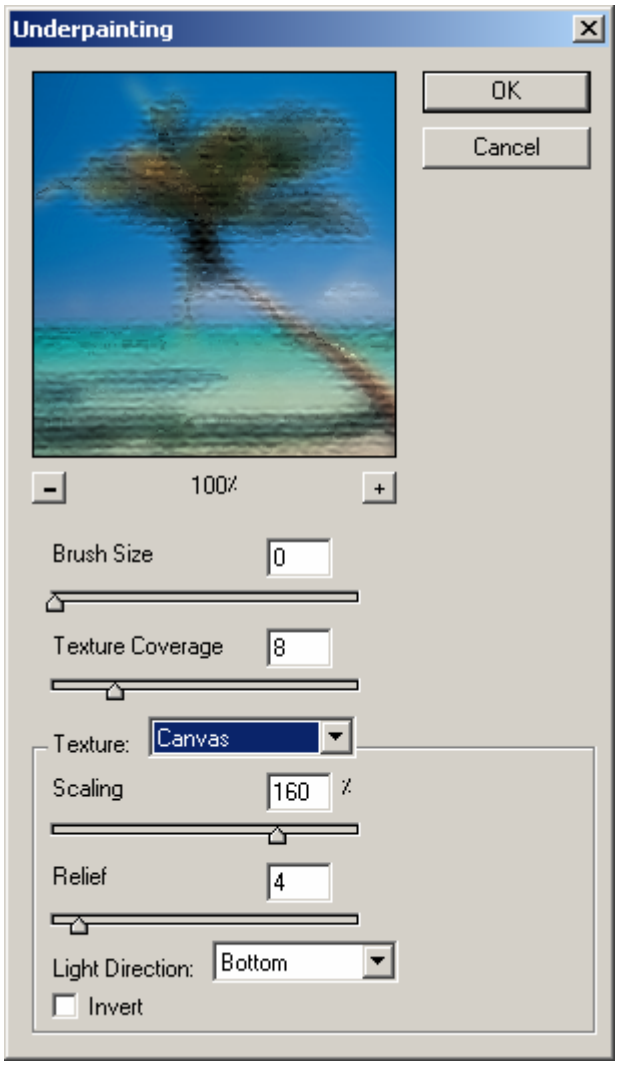


قبل



بعد

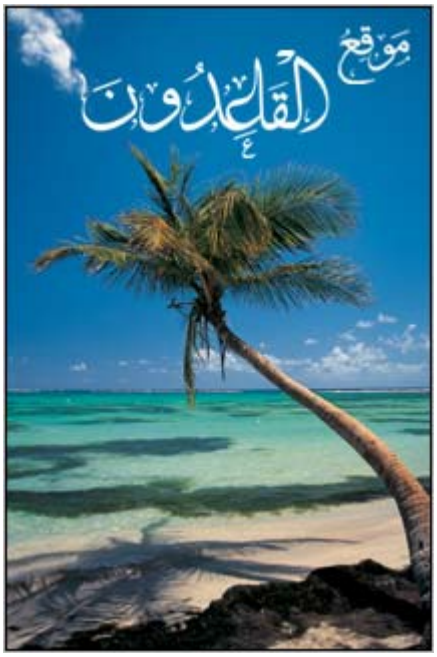
والخيارات هي:



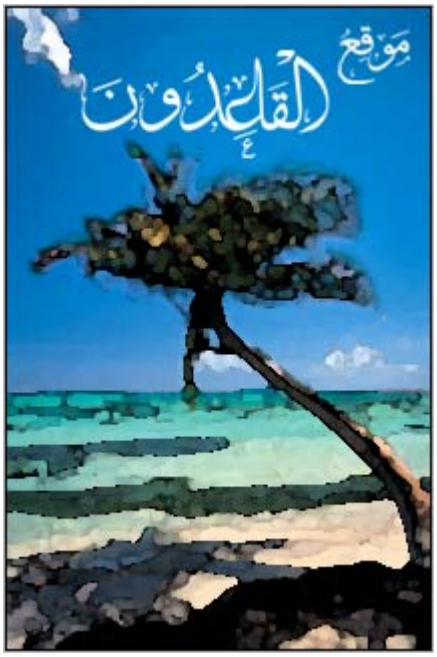
- **Brush Size**: يحدد عدد ضربات الفرشاة
- **Texture Coverage**: يحدد مقدار الكنفا المسموح بالرؤية خلالها
- تحكمات **Texture**: تعمل بشكل مشابه تماماً لتحكمات **Texture** في الفلتر **Rough Psstels**

الفلتر Watercolor

ينتج نسيجاً مماثلاً للتلوين المائي ولكنه يميل إلى التعتيم الصورة بأكثر مما كان يفعله فنانو الألوان المائية.

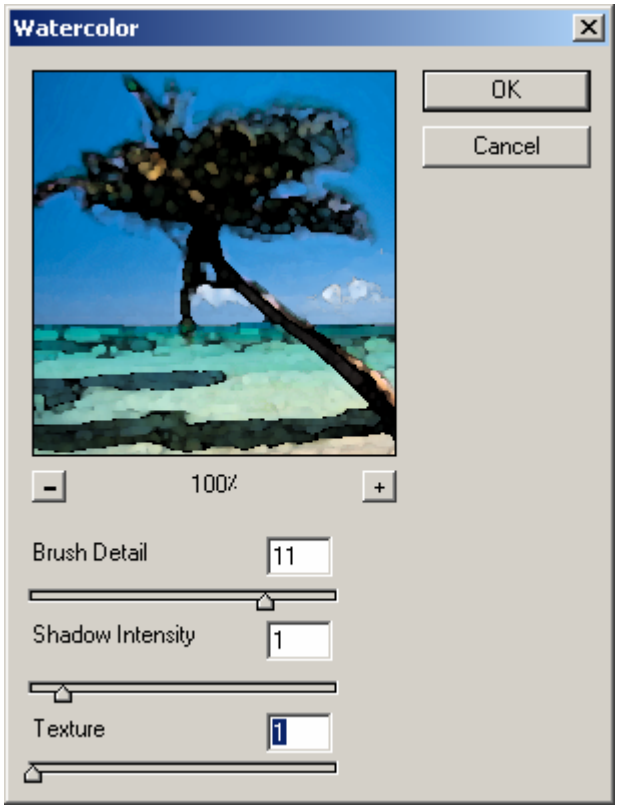


قبل



بعد

والخيارات هي:



- **Brush Detail**: يتحكم بكمية التفاصيل التي يتم الحفاظ عليها في الصورة الناتجة.
- **Shadow Intensity**: يحدد بدقة مدى تعتيم الصورة.

- **Texture**: يسمح لك باختيار صورة مسطحة أو صورة تحوي ضربات مرئية بشكل أكبر.

مجموعة فلاتر Blur

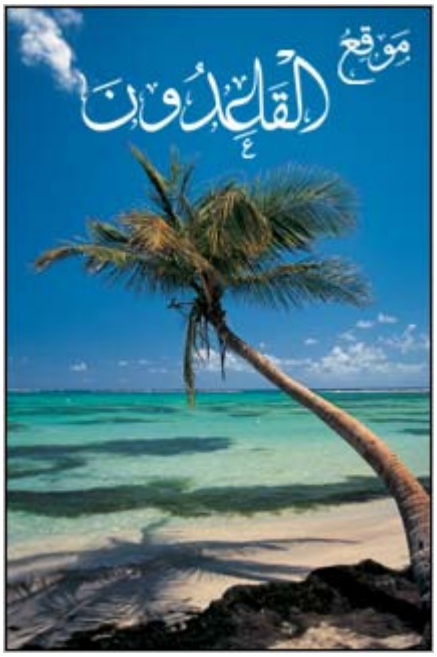
لا تحتاج إلى كثير من التخيل لتصور ماتقوم به فلاتر **Blur** ولكن كل واحد منها يقوم بالتغبيش بشكل مختلف قليلاً وتعطي مؤثراً إجمالياً يجعل الانتقالات بين مناطق الألوان المختلفة مصقولة بأخذ متوسط الألوان البسكلات في نقاط الانتقال.

وتتضمن هذه الفئة الفلاتر التالية:

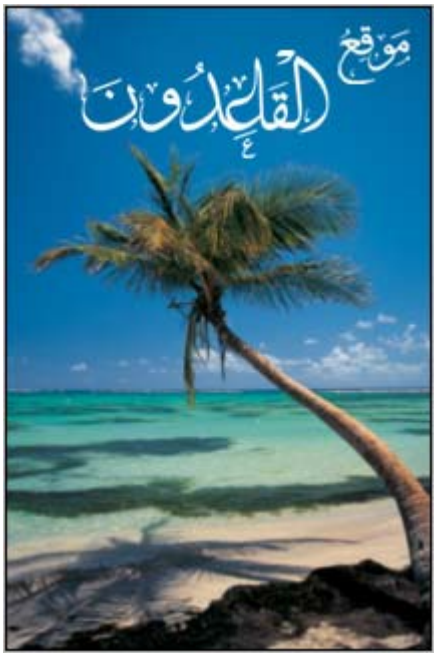
- **Blur**
- **Blur More**
- **Gaussian Blur**
- **Motion Blur**
- **Radial Blur**
- **Smart Blur**

الفلتر Blur

ينعم هذا الفلتر الصور بكمية محددة سلفاً لأنه لا يظهر صندوق حوار، وبما أنه يستعمل نفس المعالجة الاساسية للفلتر **Gaussian Blur** الذي يسمح لهم بتحديد مقدار التغبيش حسب الحالة ويكون المؤثر صعب التمييز وخصوصاً على الصور عالية الدقة.



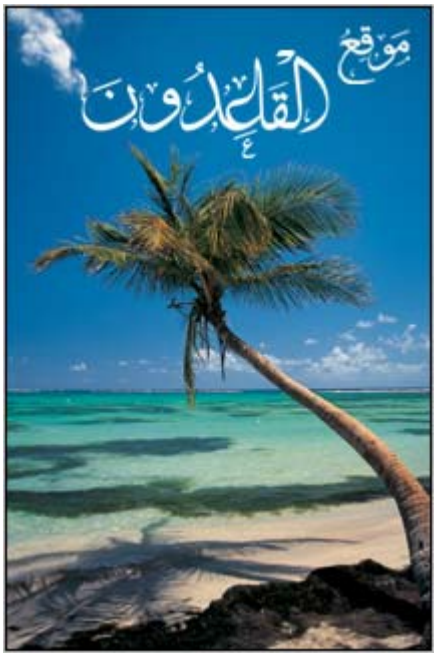
قبل



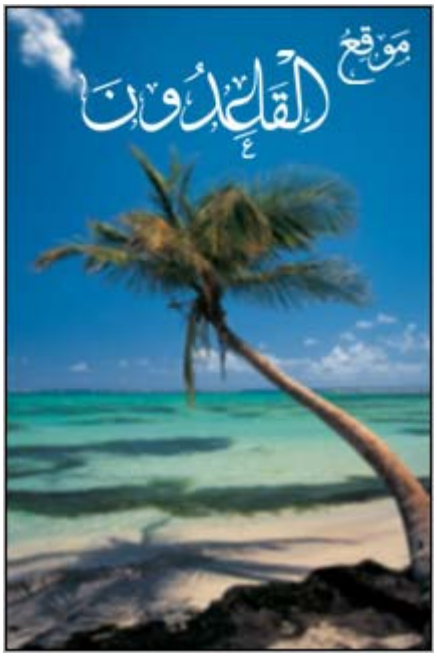
بعد

الفلتر Blur More

يكافئ هذا الفلتر تطبيقات عديدة للفلتر **Blur** وقد لا تستخدم هذا الفلتر غالباً لأن الفلتر **Gaussian Blur** يعطي نفس النتائج بدقة عالية.



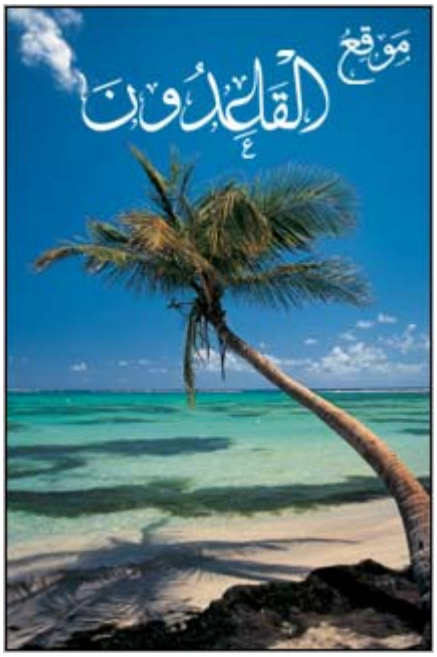
قبل



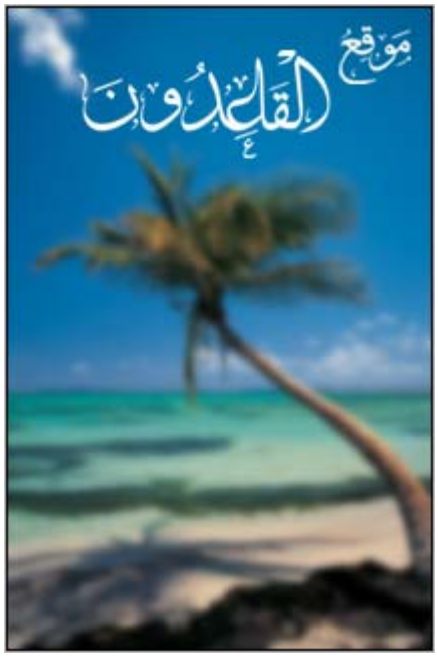
بعد

الفلتر Gaussian Blur

يحتوي هذا الفلتر المنزلقة **Radius** التي تاخذ قيمتها من ٠,١ إلى ٢٥٠ بكسل وهي تسمح لك بتحديد دقيق لكمية التغبيش التي ترغب بتطبيقها على الصورة، ويمكنك استعمال الحقل الموجود فوق المنزلقة لإدخال قيمة عالية الدقة وتحذف القيم الأعلى من ٢٠ أو نحو ذلك جميع التفاصيل من الصورة وتترك سديما لونياً وكلما ارتفعت قيمة **Radius** كلما ازداد أثر الفلتر.

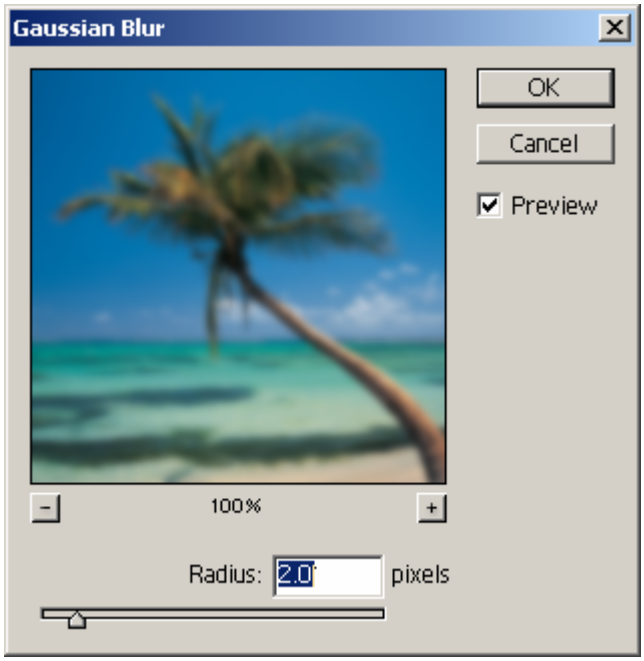


قبل



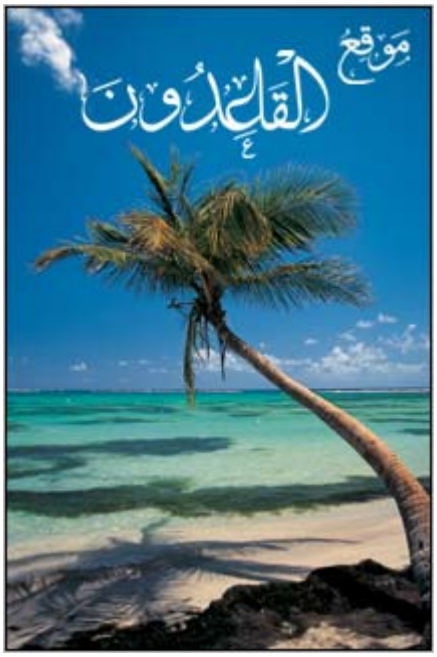
بعد

مربع حوار الفلتر:

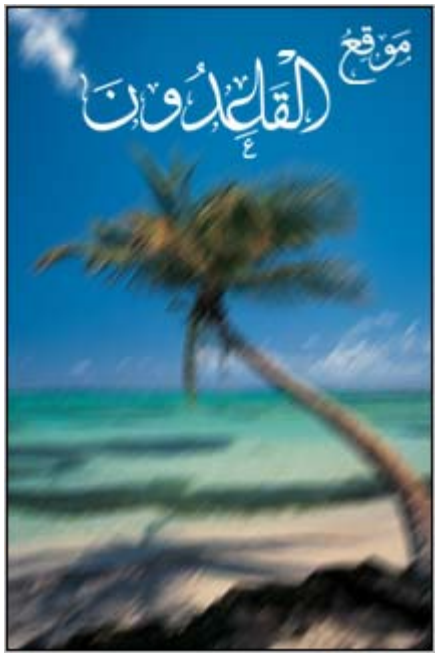


الفلتر Motion Blur

يقوم هذا الفلتر بتغبيش البكسلات باتجاه وحيد فقط لينشئ مؤثر كائن متحرك، ويعمل هذا الفلتر بشكل أفضل عندما يتوضع الكائن المركزي في الصورة على خليفة مستوية إلى حد ما وفاتحة الألوان، ويمكنك تحديد مسافة مؤثر التغبيش الخيار **Distance** والزاوية الخيار **Angle** بادخال قيم في الحقلين، وإذا لم تكن جيداً في الهندسة يمكنك تحديد قيمة الزاوية بسحب الخط حول الدائرة وتتغير قيمة **Angle** من -٩٠ إلى ٩٠ بينما تتغير قيمة **Distance** من ١ إلى ٩٩٩ بكسل.

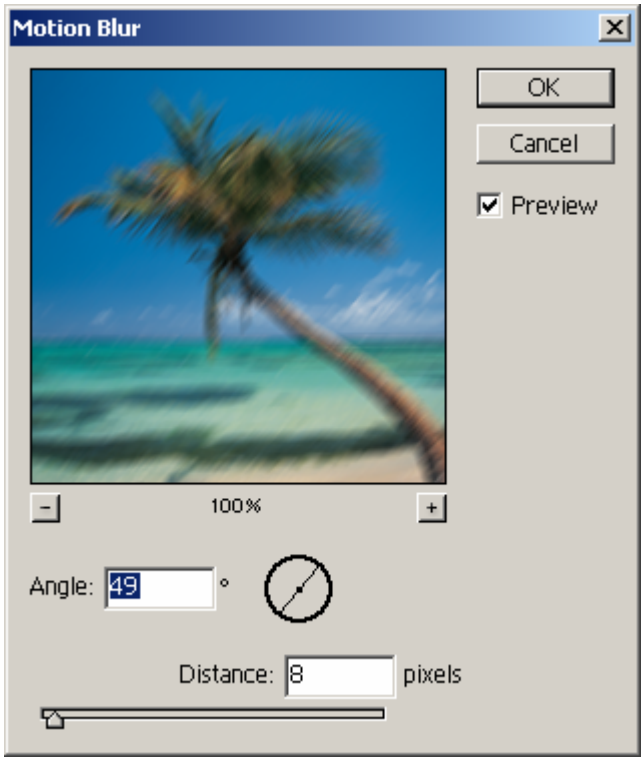


قبل



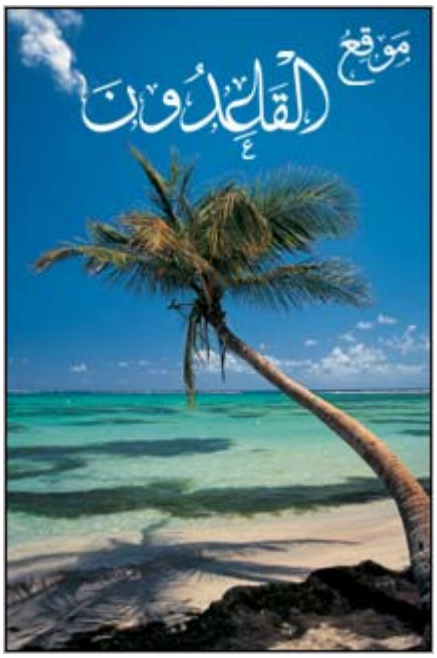
بعد

مربع حوار الفلتر:

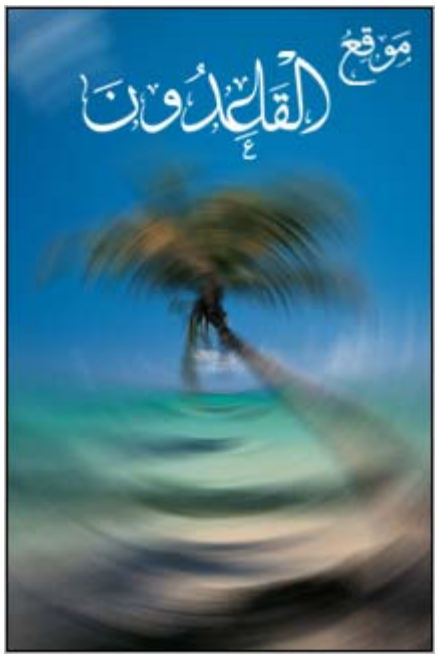


الفلتر Radial Blur

ينشئ هذا الفلتر مؤثر تغبيش دائري مثل الخيار **Radial** في أداة التدرج **Gradient** وتبدو البكسلات المغبشة إما تدور الخيار **Spin** حول الدائرة أو تبتعد عن مركزها، ويتحكم الخيار **Amount** بشدة التغبيش وهذا يكافئ تعيين نصف القطر **Radius** للخيار **Zoom** أو تحديد اتجاه دوران للخيار **Spin**.

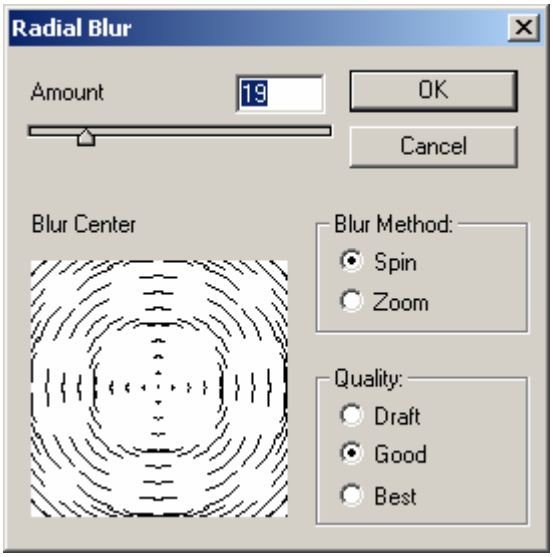


قبل



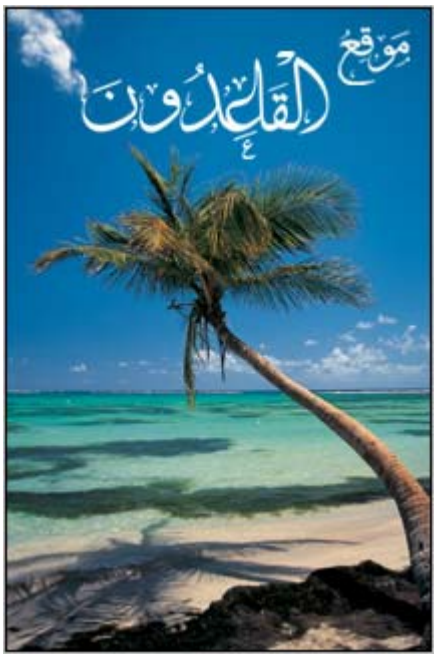
بعد

ويمكنك نقل مركز مؤثر التغبيش بالنقر والسحب في نافذة معاينة صندوق الحوار (ليست نافذة معاينة حقيقية وإنما عبارة عن مؤثر تخطيطي) ولديك ثلاثة خيارات للنوعية الخيار **Quality** وهي **Best**، **Good**، **Draft**.

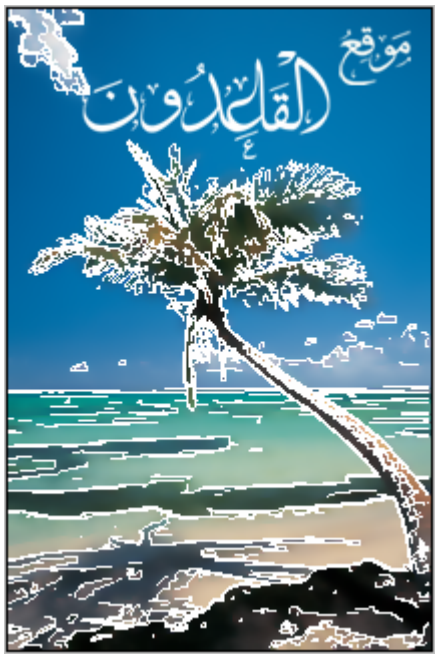


الفلتر Smart Blur

يقوم هذا الفلتر بتغبيش مناطق التغييرات اللونية غير الهامة ويترك الحواف على حالها وهو مماثل لمؤثر تغبيش قناة **Lightness** (الإضاءة) في نمط الألوان **LAB**.



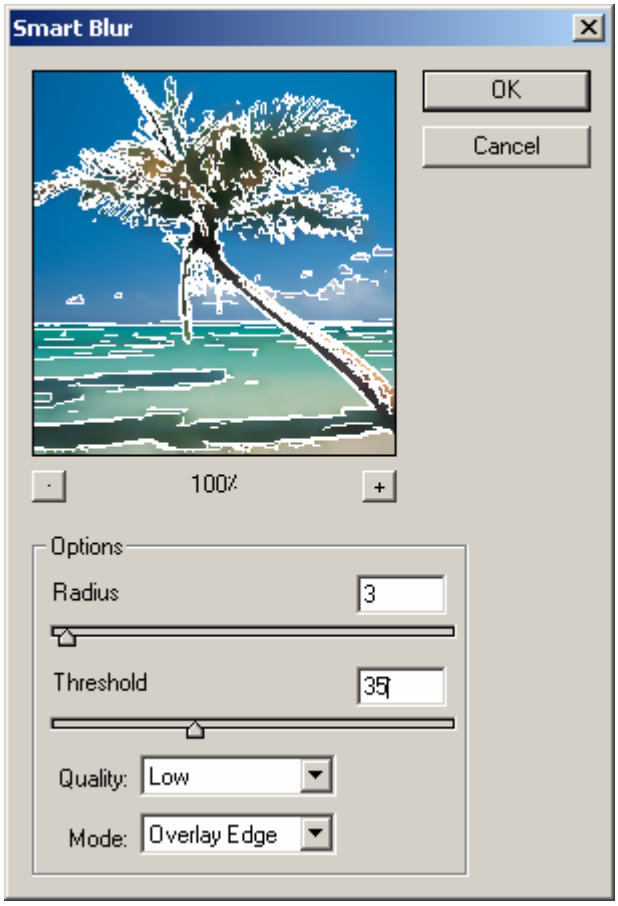
قبل



بعد

وتحدد قيمتا **Radius** و **Threshold** مدى تطبيق التغبيش ومستوى عتبة السطوع **Brightness** عند تطبيق المؤثر، وعندما تحدد قيمة مرتفعة للعتبة **Threshold** فان الفلتر لايرى حوافا تقريباً اما اذا طبقت الفلتر **Find Edges** (كشف الحواف) وبعد ذلك استخدمت تعيينا منخفضا للخيار **Threshold** لهذا الفلتر سترى خطوطا قليلة جدا وهذا مايحدث عند تعيين **Threshold** على قيمة عالية في هذا الفلتر وتحصل على تغبيش ضمن مناطق لونية ضخمة ويطبق الخيار **Edge ONLY** في القائمة المنبثقة **Mofe** الفلتر بالابيض على خلفية سوداء.

بينما يعطي الخيار **Overlay Edge** الحواف البيضاء في الصورة ويمكن أن يكون هذا الفلتر مفيداً جداً في إنشاء الأقنعة وهو أيضاً مفيدا جدا في مشاريع وضع اللمسات الاخيرة على الصور عندما تحتاج لتغبيش المستويات اللونية **Tone** للجلد بدون التاثير على وضوح الصور الاساسية.



مجموعة فلاتر Brush Strokes

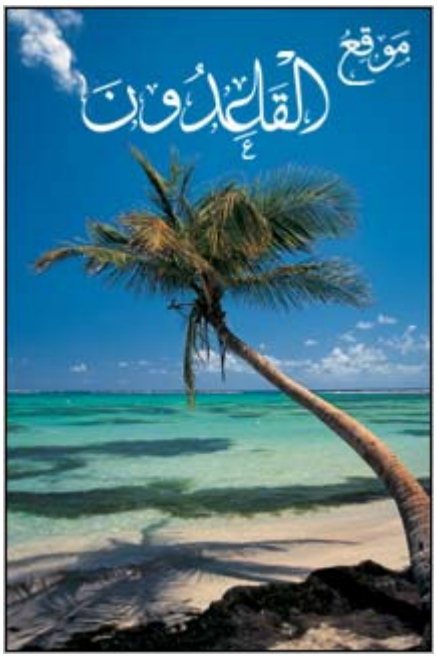
تعمل هذه الفلاتر على مؤثرات الوسط الطبيعي مثل فلاتر **Artistic** (في نطاق التلوين هذه المرة) وكانت جزءاً من فلاتر **Gallery Effects** التي حصلت أدوبي عليها من **ALDUS**.

وتحذف فلاتر **Brush Strokes** بشكل عام التفاصيل وتضيف نسيجاً إلى الصورة وتتألف من الفلاتر التالية:

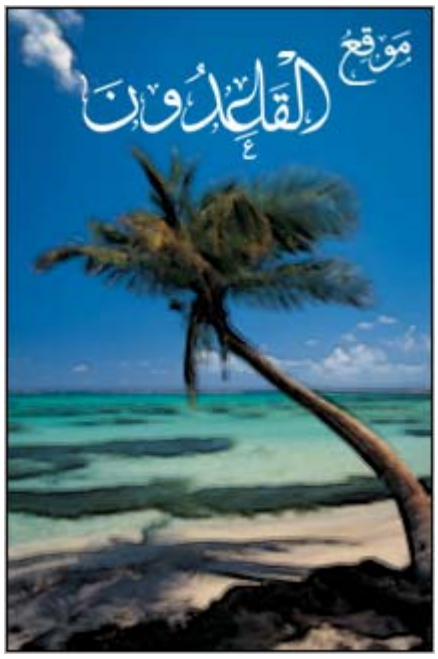
- **Accented Edges**
- **Angled Strokes**
- **Crosshatch**
- **Dark Strokes**
- **Ink Outlines**
- **Spatter**
- **Sprayed Strokes**
- **SUMI-E**

الفلتر Accented Edges

يشدد هذا الفلتر الحواف في الصورة، وهو يشبه ضم الفلتر **Trace Contour** (كشف المستويات) مع الفلتر **Find Edges** (كشف الحواف) وأثره يقع بين أثري هذين الفلترين.



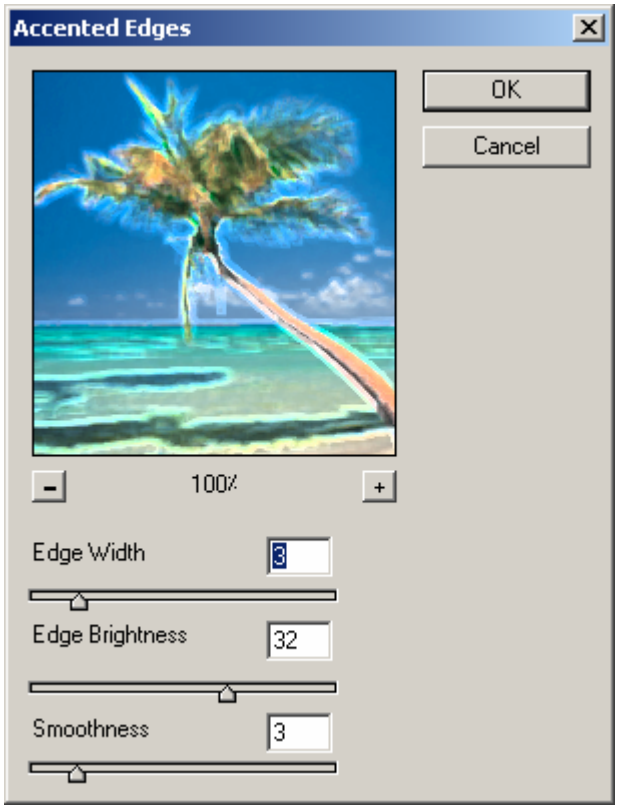
قبل



بعد

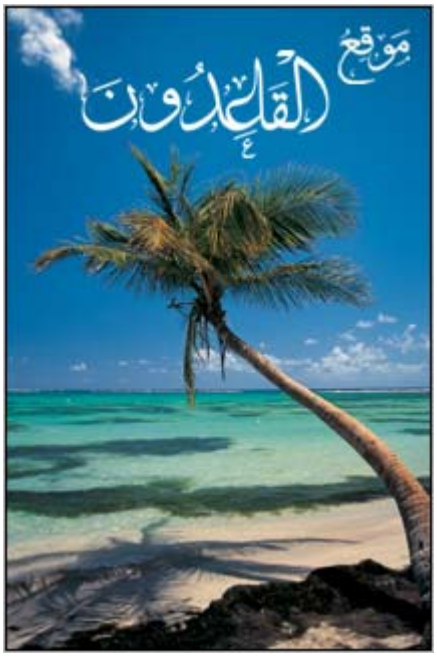
وتتالف تحكماته من:

- **Edge Width**: يتحكم بعرض الحواف المستقصية.
- **Edge Brightness**: يحدد عما اذا كانت الحواف بيضاء أو سوداء أو بينهما.
- **Smoothness**: يتحكم بعدد المناطق التي يتم كشف حوافها، ويكون العدد ضغيرا عند التعيينات العالية.

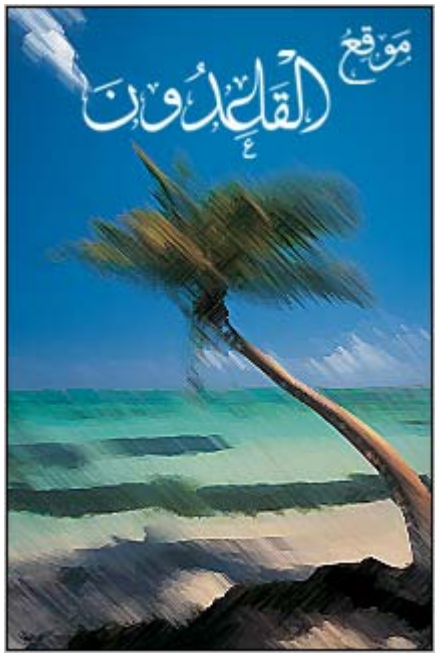


الفلتر Angled Strokes

يطبق هذا الفلتر ضربات فرشاة مع إمكانية تغيير الزاوية في المناطق اللونية المختلفة للصورة ويتم التحكم بذلك عن طريق المنزلقة **Direction Balance** وتجبر التعيينات العالية والمنخفضة الضربات على أن تكون باتجاه واحد غالباً، أما التعيينات المتوسطة فإنها تمزج بينها، وتسمح المنزلقة **Stroke Length** باختيار الأطوال ويتم التحكم بتعريف ضربات الفرشاة باستخدام المنزلقة **Sharpness**.

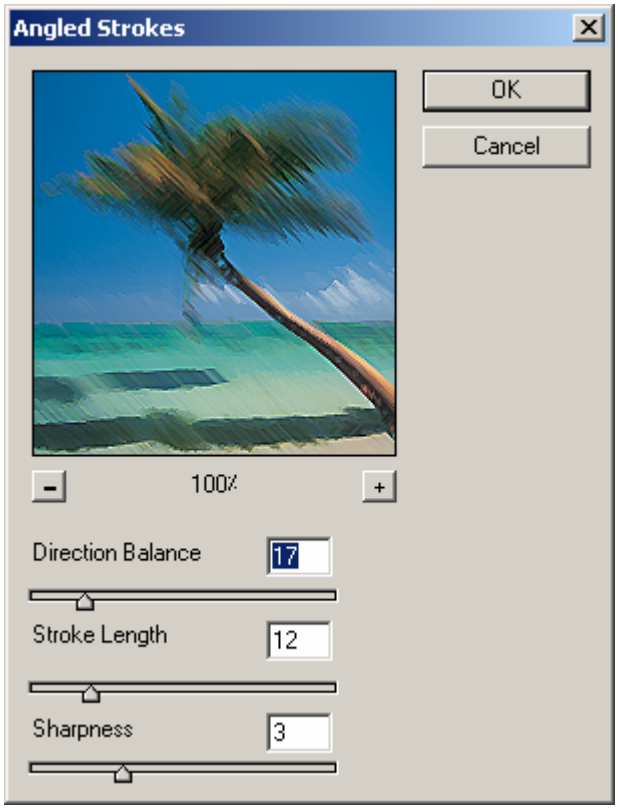


قبل



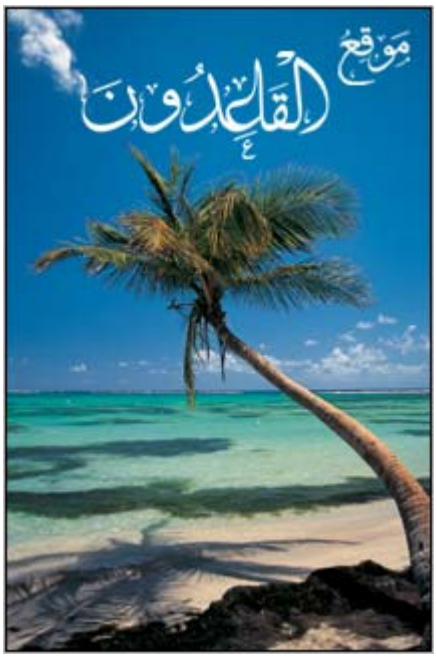
بعد

مربع حوار الفلتر:

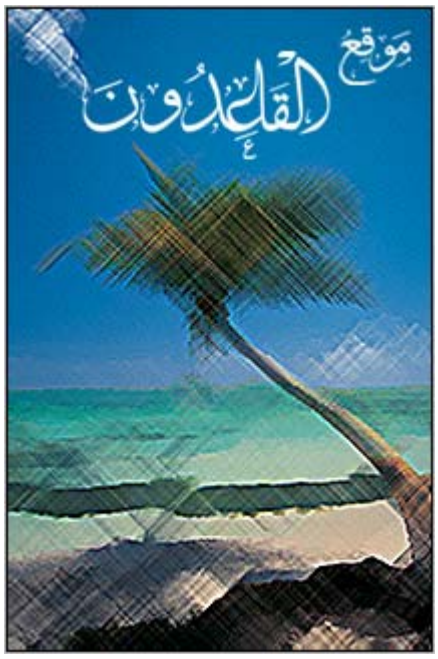


الفلتر Crosshatch

يطبق هذا الفلتر ضربات الفرشاة متباعدة مائلة بزاويا ٩٠درجة، ويمكنك التحكم بالخيار **Stroke Length** و**Sharpness** الذي يعرف الضربة و**Strength** الذي ينتج أثر التنفير **Emboss**.

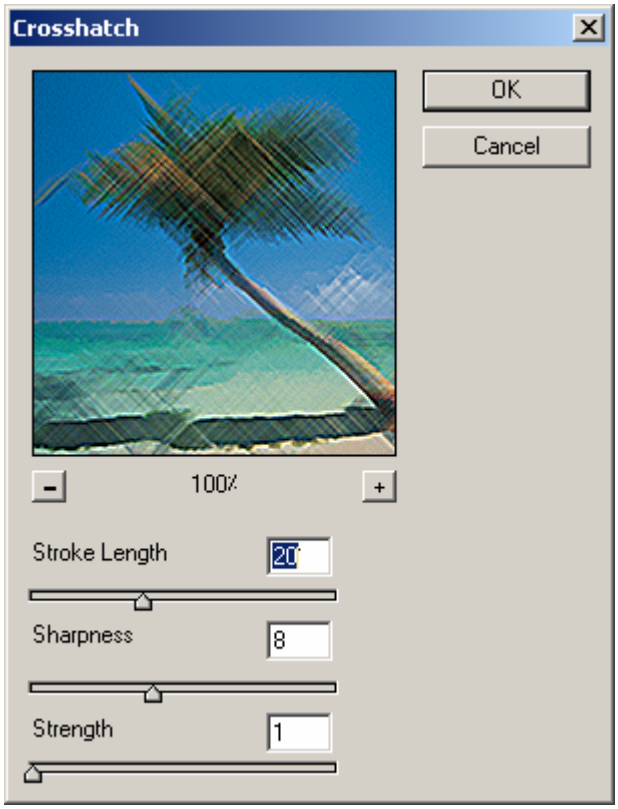


قبل



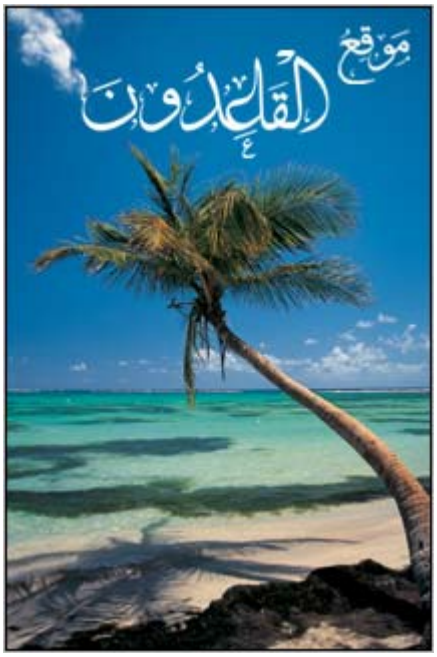
بعد

مربع حوار الفلتر:

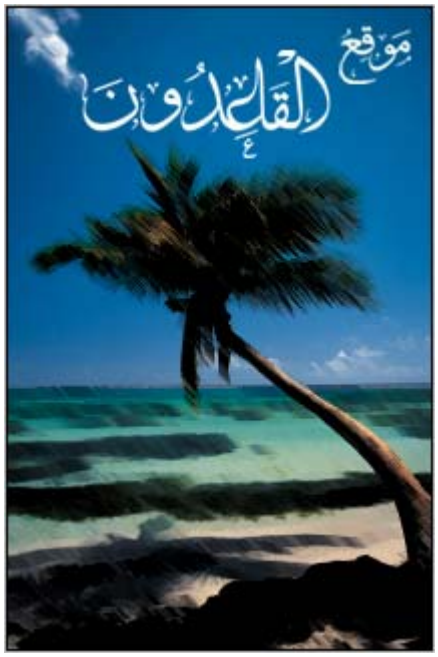


الفلتر Dark Strokes

ينتج ضربات تظليل شبكي Crosshatch أيضاً ويمكنك ضبط المنزلقة Balance وتجعل التعيينات العالية والمنخفضة الضربات في اتجاه وحيد بينما تمزج التعيينات المتوسطة اتجاهات الضربات، وتحدد المنزلقتان Black Intensity وWhite Intensity مدى الألوان الغامقة والفاتحة بالترتيب.

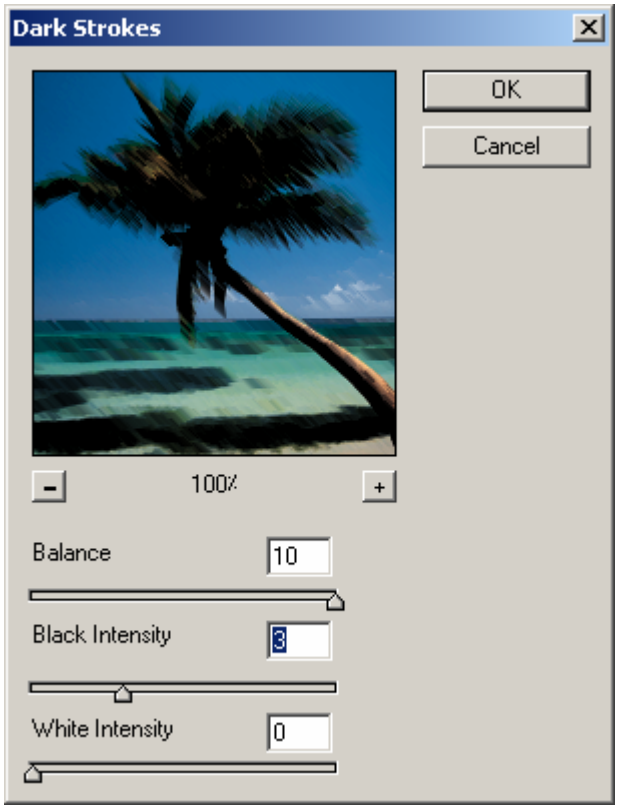


قبل



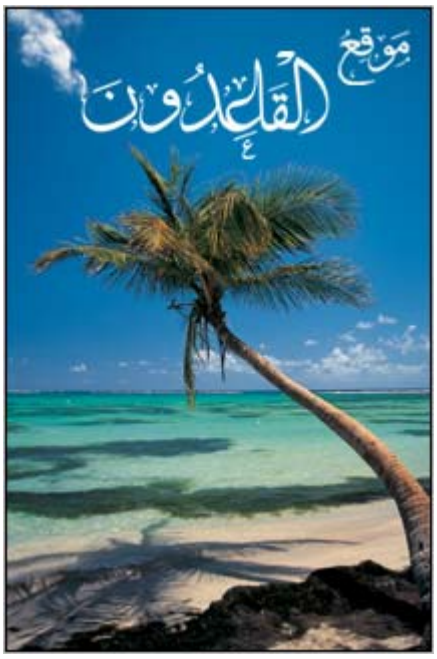
بعد

مربع حوار الفلتر:

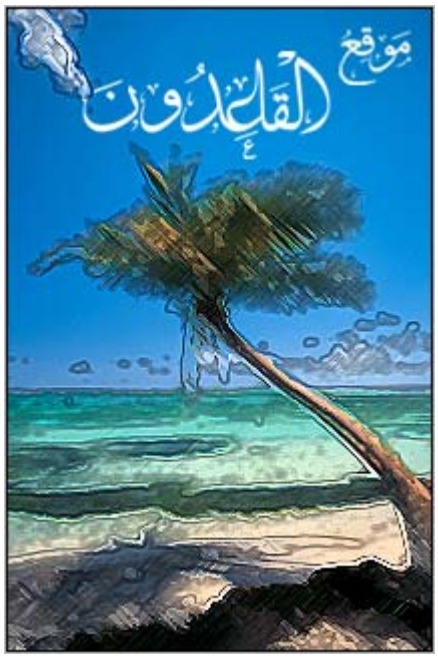


الفلتر Ink Outlines

يعمل بشكل مشابه للفلتر **Dark Strokes** إلا أنه يمكنك التحكم بـ **Strokes Length** ولايمكنك التحكم بزاوية الضرب، ويقوم هذا الفلتر أيضاً برسم حدود العناصر في الصورة.

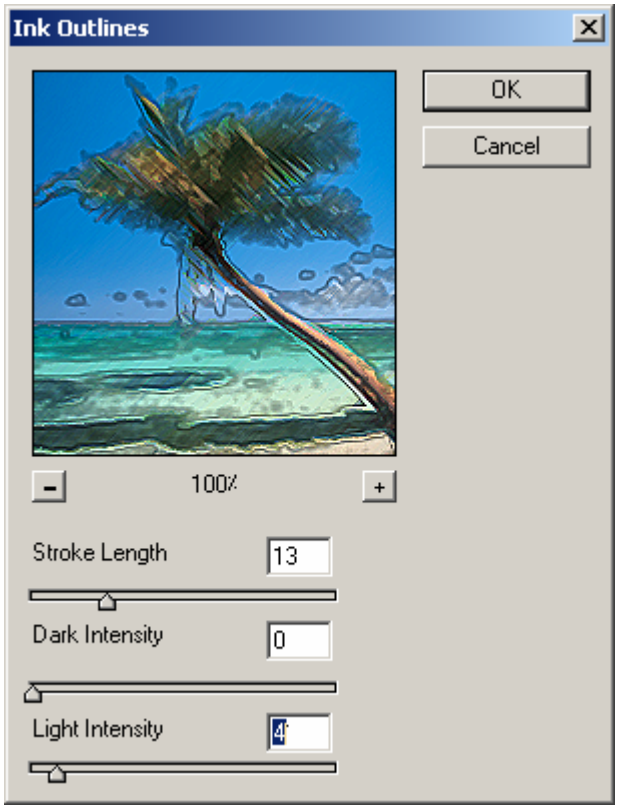


قبل



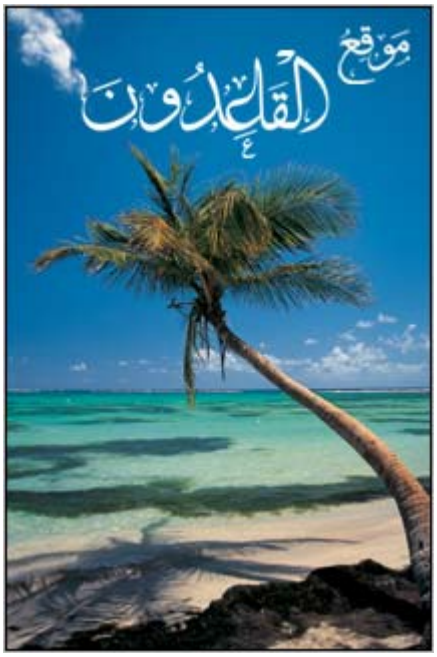
بعد

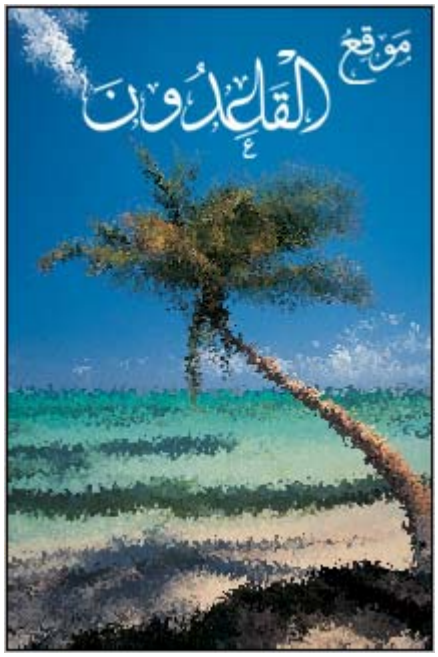
مربع حوار الفلتر:



الفلتر Spatter

يعمل هذا الفلتر بشكل مشابه لضم الفلترين **Ripple** و**Diffuse** معاً، ويعطي صورة تبدو وكأنها أنشئت من قطرات تلوين خفيفة.

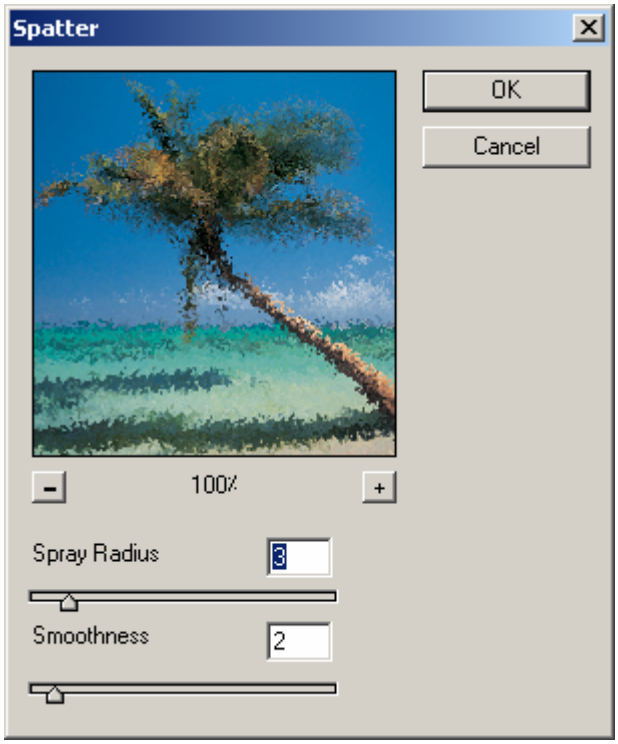




قبل بعد

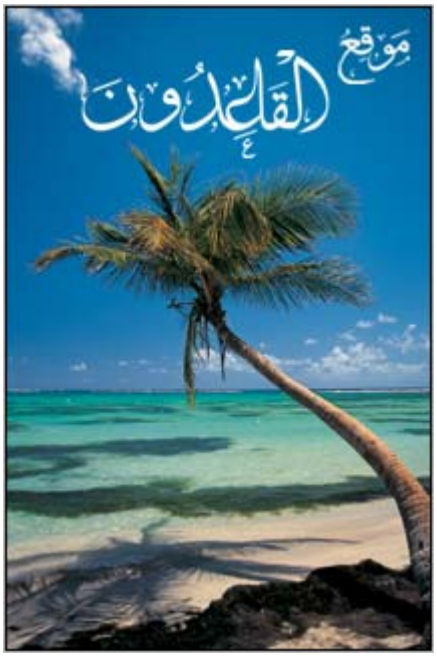
ويحتوي صندوق حواره على منزلقتين فقط:

- **Spray Radius**: يتحكم بمدى البعد المسموح به للقطرات بتجاوز مناطق الألوان المختلفة.
- **Smoothness**: يضبط مؤثر التموج **Ripple** وتحذف التعيينات الأعلى من ١٥ التموجات معاً، بينما يجعل التعيين الأدنى لهذا الخيار وهو "١" الصورة أقل قابلية للتمييز إلى حد ما.

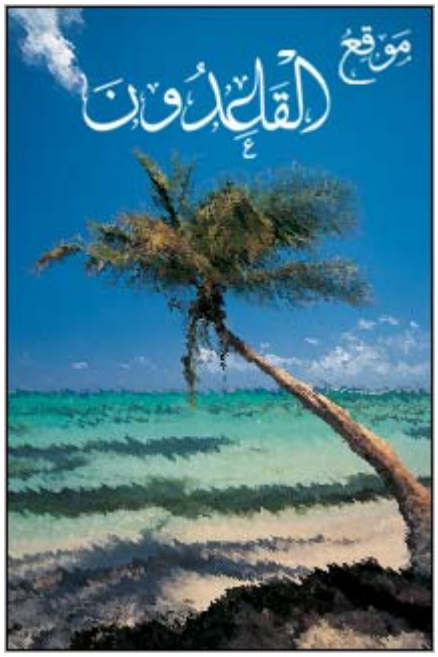


الفلتر Sprayed Strokes

يضيف هذا الفلتر ضربات مبخوخة ناعمة.



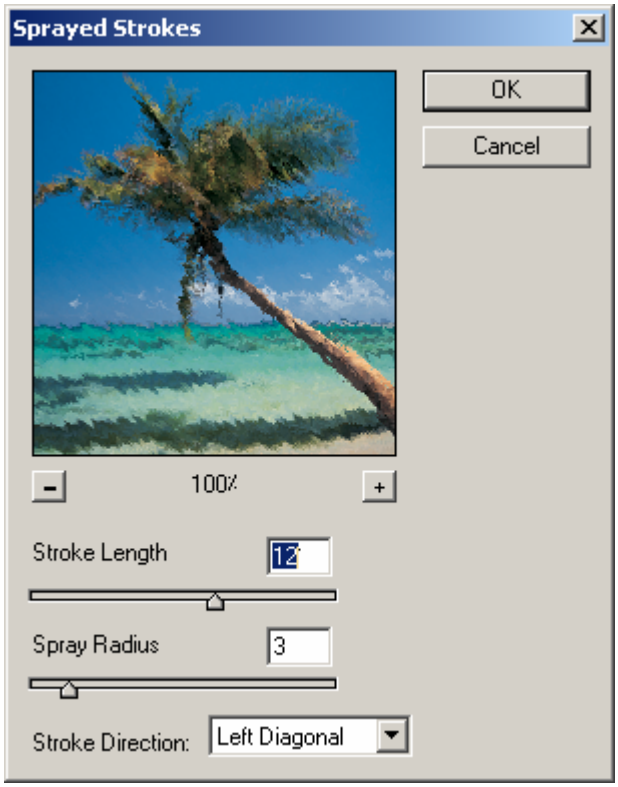
قبل



بعد

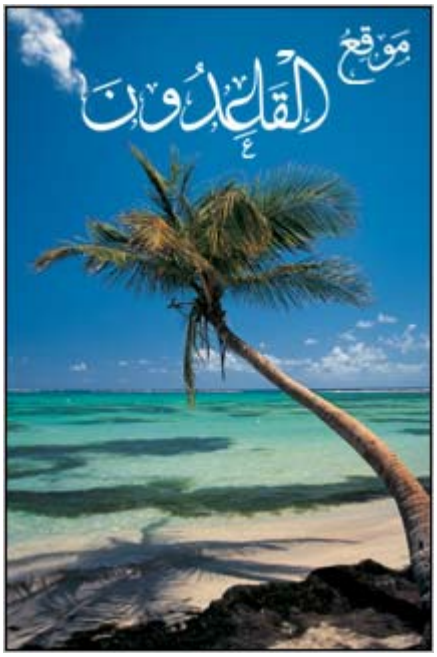
ويسمح بالتحكم بزاوية الضربات وطولها وعرضها وتأخذ المنزلقة **Strokes Length** قيمتها في المجال ٠ إلى ٢٠ ، بينما تتحكم المنزلقة **Spray Radius** بمدى تباعد القطرات عن محور الضربة وتحتوي القائمة المنبثقة **Stroke Direction** أربعة خيارات:

Vertical ، **Left Diagonal** ، **Horizontal** ، **Right Diagonal**



الفلتر Sumi-e

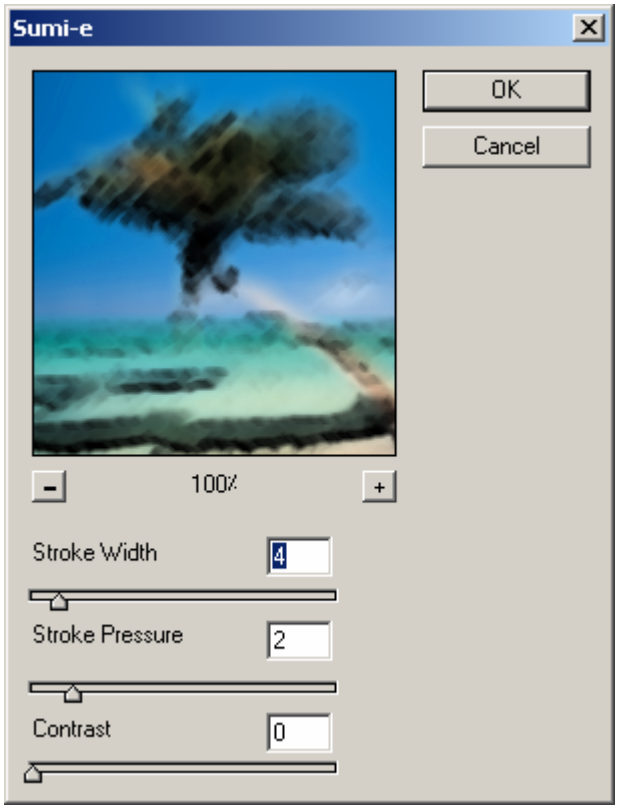
يحاكي طريقة تلوين يابانية تستعمل الكثير من المناطق المعتمة وضربات ناعمة الحواف.



قبل

بعد

ويتغير **Stroke Width** من ٣ إلى ١٥ و**Stroke Pressure** من ٠ إلى ١٥، وتحدد المنزلقة **Contrast** كمية التباين المضاف إلى المناطق الغامقة والفاتحة في الصورة الأصلية فتزيد التعيينات العالية التباين بينما تحافظ التعيينات المنخفضة على المستويات التباين الموجودة.



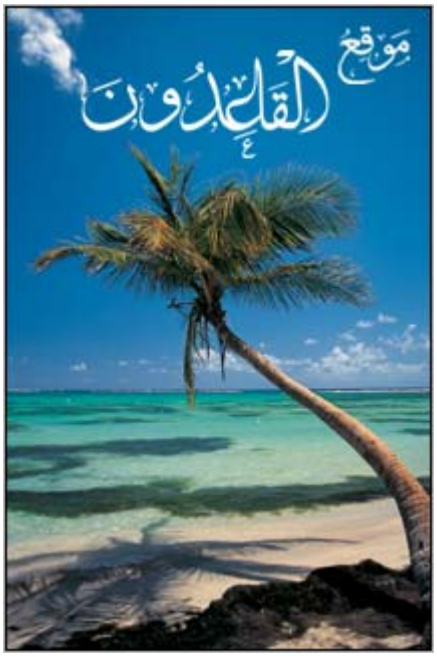
مجموعة فلاتر Distort

تسمح الفلاتر بمحاكاة مؤثرات التجسيم Model ثلاثية الأبعاد وتتالف هذه الفلاتر من:

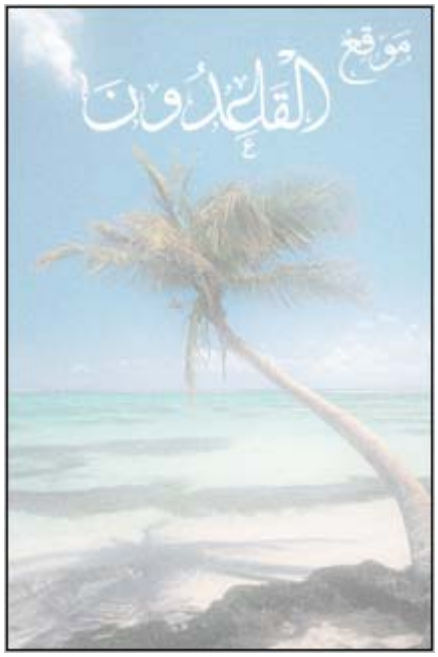
- Diffuse Glow
- Displace
- Glass
- Ocean Ripple
- Pinch
- Polar Coordinates
- Ripple
- Shear
- Spherize
- Twirl
- Wave
- Zigzag

الفلتر Diffuse Glow

يضيف هذا الفلتر هالة متوهجة من **اللون الخلفي إلى المناطق الأفتح** من الصورة.



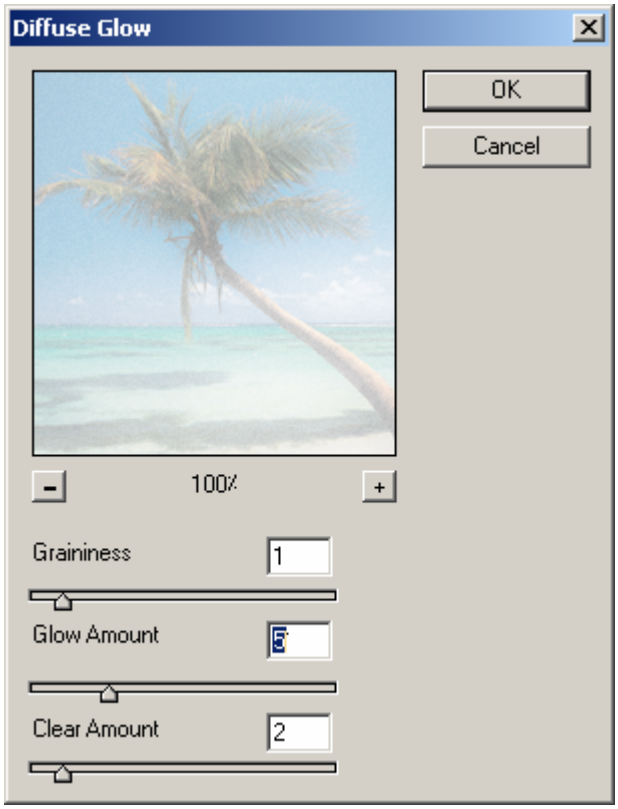
قبل



بعد

وتتالف تحكماته من:

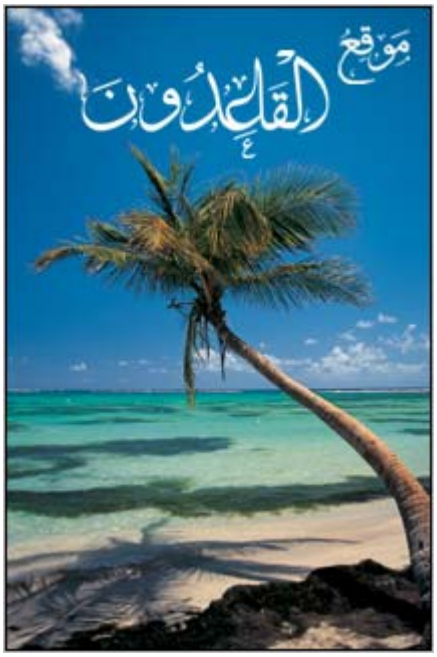
- **Graininess**: يحدد مقدار الضجيج الذي يطبق على المناطق المعتمة في الصورة.
- **Glow Amount**: يتحكم بمقدار التوهج المطبق.
- **Clear Amount**: يتحكم بمقدار حذف الصورة لاضافة التوهج.



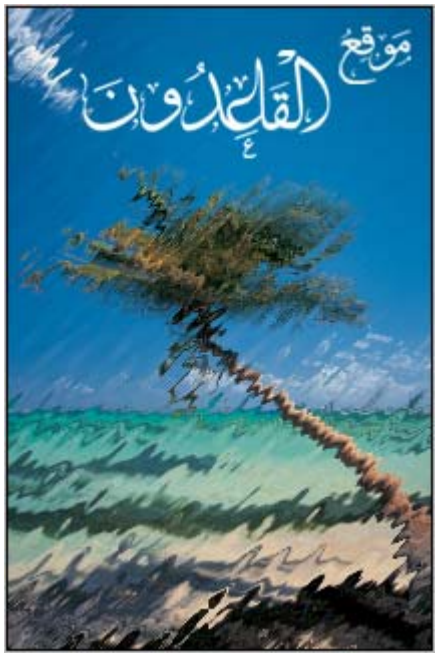
الفلتر Displace

يعيد هذا الفلتر ترتيب الصورة الموجودة في هيئة أخرى بالاعتماد على قيم السطوع في صورة أخرى، ويمكنك استعمال أي ملف له تنسيق فوتوشوب ماعدا الملفات ذات النمط **Bitmap** كخريطة للتشتيت، ولقد ضمت أدوبي ملفات عدة في مجلد **Displaecement Maps** يمكنك استخدمها لتجريب التشتيت (المجلد **Displaecement Maps** موجود في المجلد **Plug-Ins**).

فالنقش **Streaks** مثلا ينشئ مؤثراً مشوهاً للانعكاس على سطح الماء كما لو أن الصورة قد انعكست على سطح النهر.

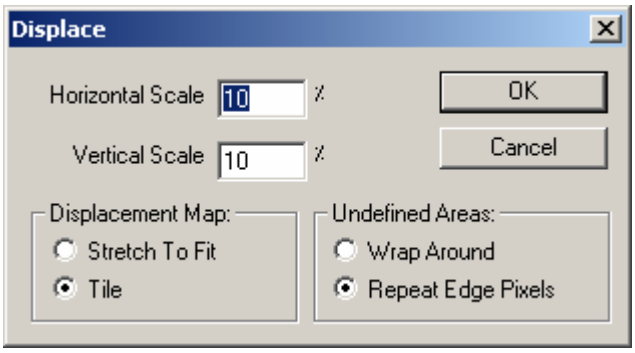


قبل

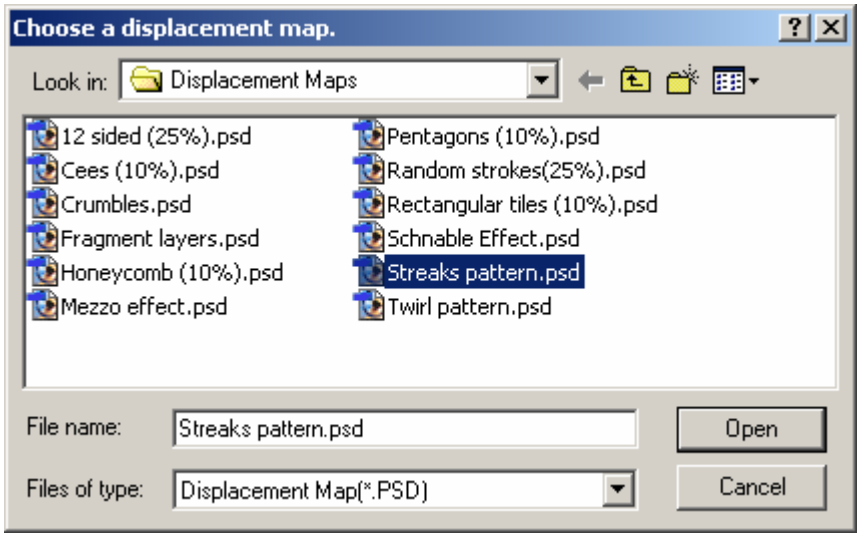


بعد

وتحرك الألوان الرمادية المتوسطة المستوى في خريطة التشتيت بكسلات الصورة المستهدفة بالمقدار الأقل بينما تحركها الألوان الغامقة في اتجاه مائل وتحركها الألوان الفاتحة في الاتجاه المعاكس ويحدد الخياران **Vertical Scale** و **Horizontal Scale** المسافة العظمى المسموح بها لتحريك البكسلات، فإذا كانا معينين على ١ فإن أكبر مسافة يمكن تحريك البكسلات إليها هي ١٢٨ بكسل وعند زيادة الرقم تتم زيادة المسافة العظمى ومن ثم يمكنك تحديد كيفية ضبط خريطة التشتيت (الجزء **Displaecement Maps**) لتلائم حجم الصورة المستهدفة باستخدام **Stretch to fit** الذي يقوم بتقييس **Scale** الصورة أو باستخدام **Tile** الذي يكرر الصورة وللتعامل مع البكسلات التي تتم إزاحتها خارج حواف الصورة اختر **Wrap Around** الذي يحرك البكسلات إلى الجانب الاخر من الصورة أو اختر **Repeat Edge Pixels** الذي يقوم بتعبئة البقع الخالية على الحواف بألوان البكسلات المجاورة.

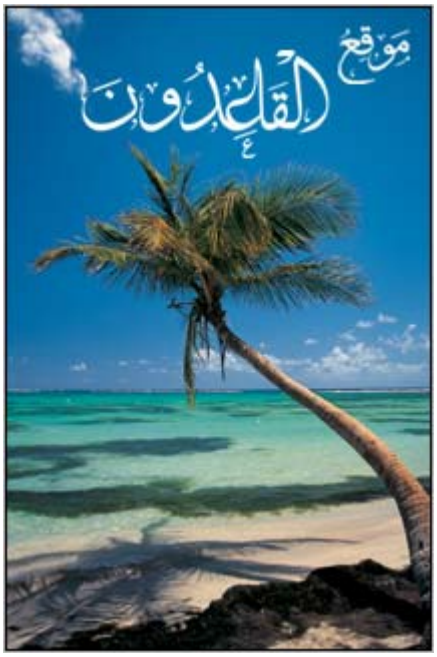


وعندما تنقر على الزر **Ok** يطلب منك صندوق حوار فتح اختيار صورة لخريطة التشتيت وعندما تنقر **Ok** ثانية يتم تطبيق المؤثر على الصورة.

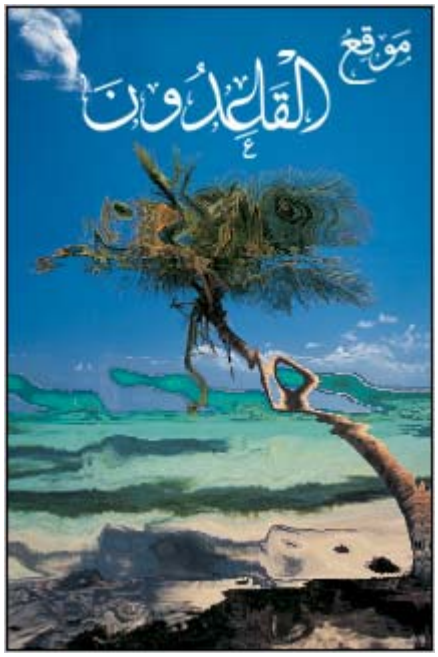


الفلتر Glass

يستعمل هذا الفلتر خرائط التشتيت لجعل الصورة تبدو وكأنك تنظر إليها عبر صحفية زجاجية.



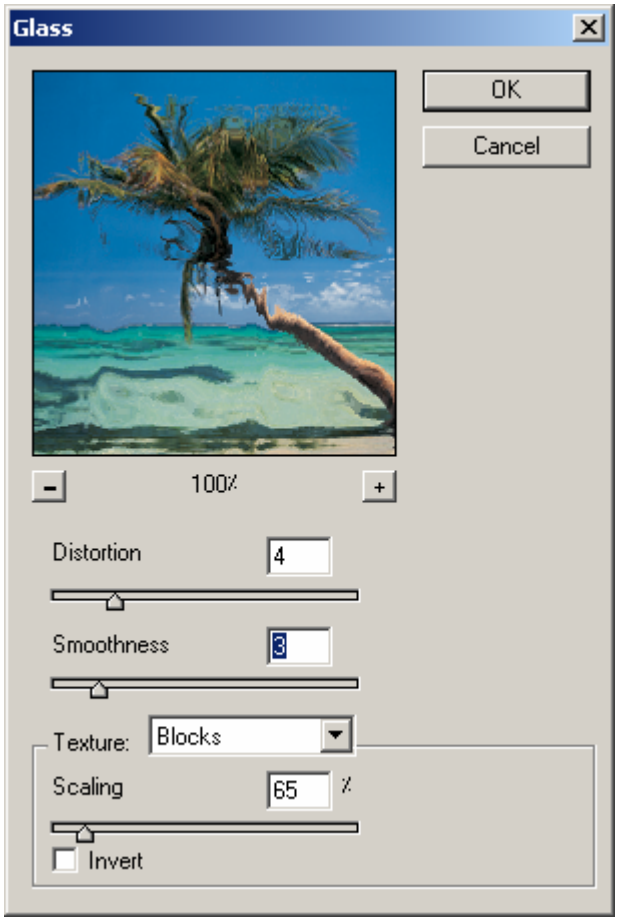
قبل



بعد

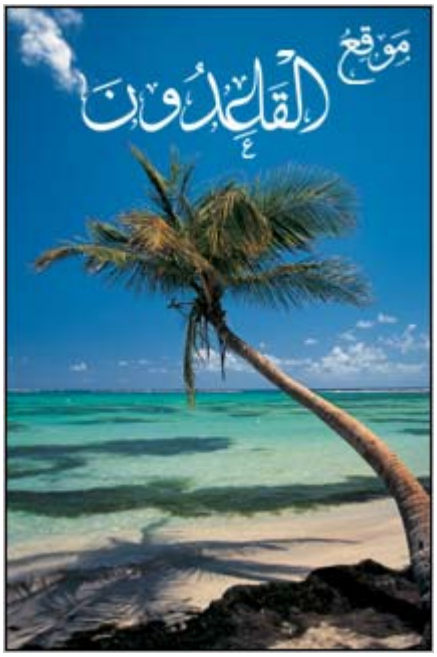
والتحكمات المتاحة هي التالية:

- **Texture Map**: يضبط النسيج السطحي للزجاج.
- **Distortion**: يؤثر على مقدار تشويه الزجاج للصورة.
- **Smoothness**: يتحكم بصفاء الزجاج.
- **Texture**: يسمح باختيار الأنسجة المضمنة أو تحميل ملف ملون أو رمادي له تنسيق الفوتوشوب.
- **Scaling**: يسمح لك بتقييس النسيج من ٥٠٪ إلى ٢٠٠٪.
- الخيار **Invert**: يسمح لك بعكس النسيج الزجاجي قبل تطبيق الصورة.

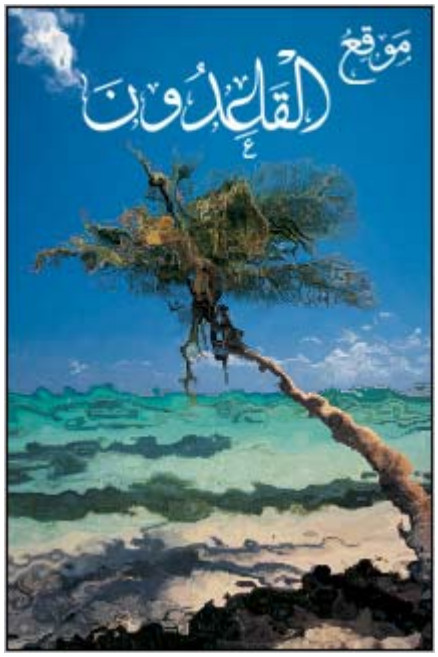


الفلتر Ocean Ripple

يضيف هذا الفلتر تموجات إلى الصورة.

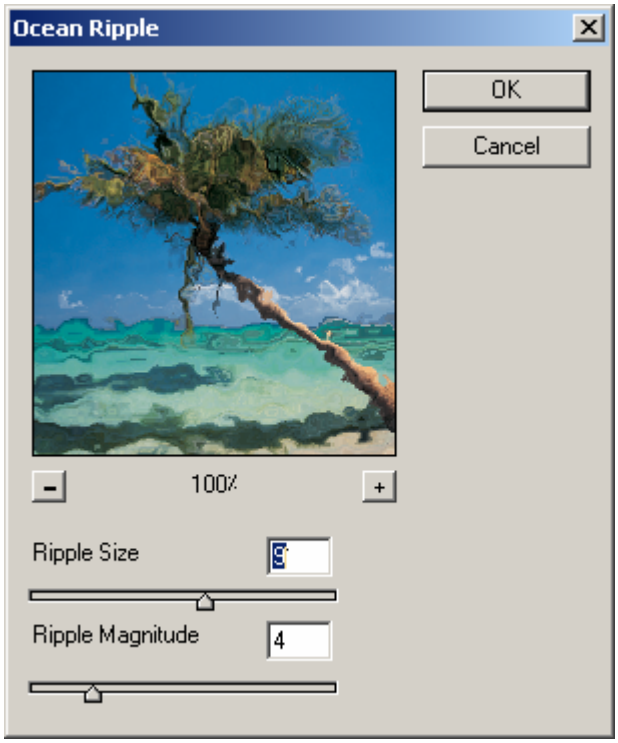


قبل



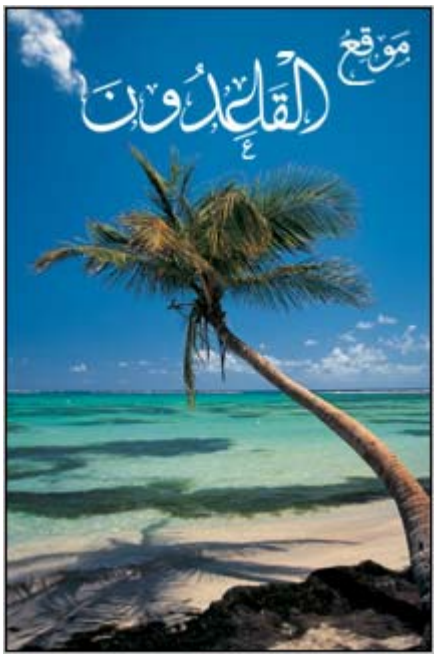
بعد

ويحتوي هذا الفلتر البسيط خيارين فقط، ويمكنك تعيين **Ripple Size** كما يمكنك تغيير المنزلقة **Ripple Magnitude** للتحكم بمقدار تحريك البكسلات باتجاه محور التموج أو بعيداً عنه.

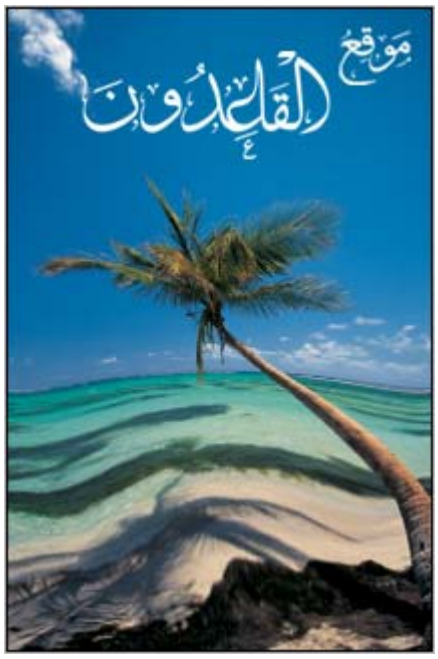


الفلتر Pinch

ينشئ هذا الفلتر انتفاخاً نحو الداخل أو الخارج في مركز الصورة، وتأثيره مماثل لتاثير الفلتر Spherize إلا أن انتفاخه ليس دائرياً بالضرورة لأنه يتم تشكيله بما يتناسب مع أبعاد الصورة.



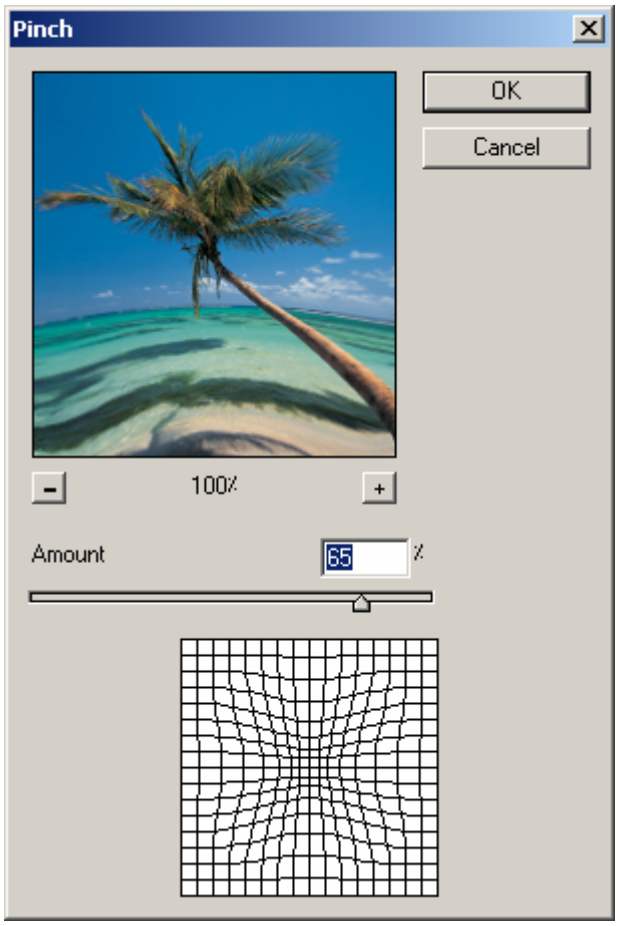
قبل



بعد

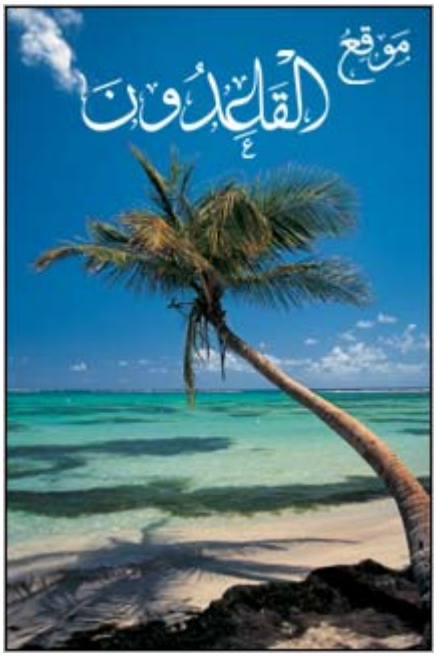
ويأخذ الخيار Amount قيمة في المجال (-١٠٠٪ إلى +١٠٠٪) وتنشئ القيم السالبة انتفاخاً نحو الخارج، بينما تنشئ القيم الموجبة انتفاخاً نحو الداخل، وقد لا تجد للوهلة الاولى أية فائدة من هذا الفلتر غير أنه مفيد جداً كأداة انتاجية.

وعند استعمال هذا الفلتر من الأفضل وضع القطعة التي تريد فلترتها في صورة مستقلة ومن ثم يمكنك بعد ذلك تكبير حجم الكنفا Canvas لتتاح لك السيطرة الكلية على المكان الذي تعمل عليه، وبما أن هذا الفلتر يؤثر على مركز التحديد لذلك يجب التاكد من أن المنطقة التي تطبق عليها الفلتر موجودة في مركز المنطقة المفلترة.

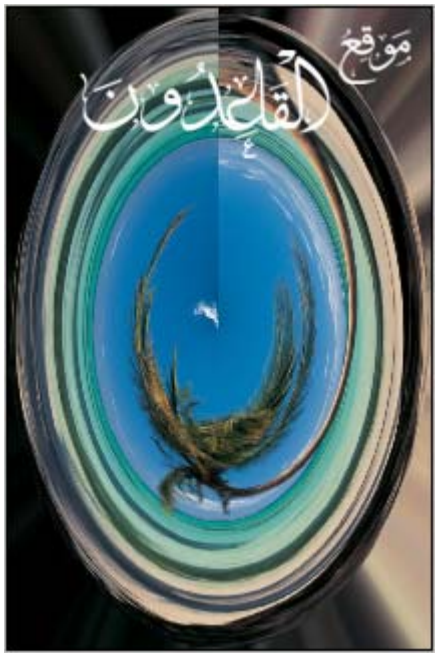


الفلتر Polar Coordinates

يأخذ الإحداثيات X و Y لكل بكسل ويحولها إلى إحداثيات قطبية أو يعاملها كإحداثيات قطبية ويحولها إلى إحداثيات متعامدة، وهو يشوه الصورة بشكل حاد ويزودك هذا الفلتر بالطريقة الوحيدة لجعل النص على الدائرة في الفوتوشوب.

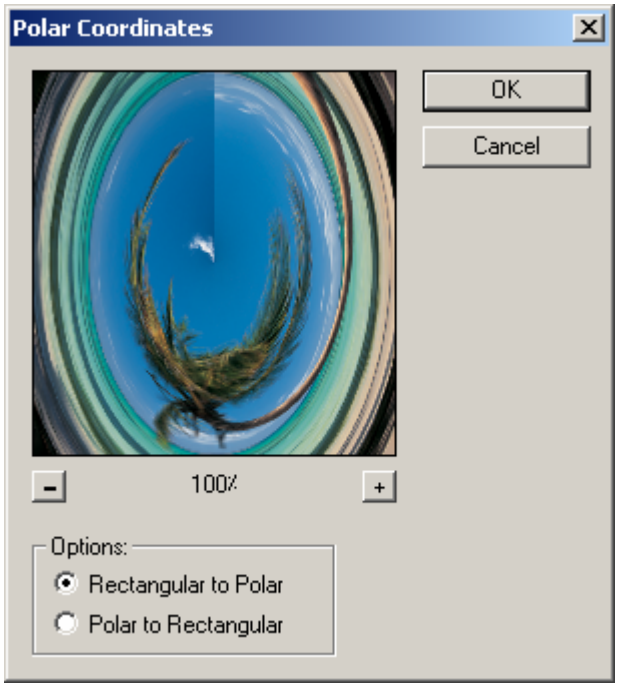


قبل



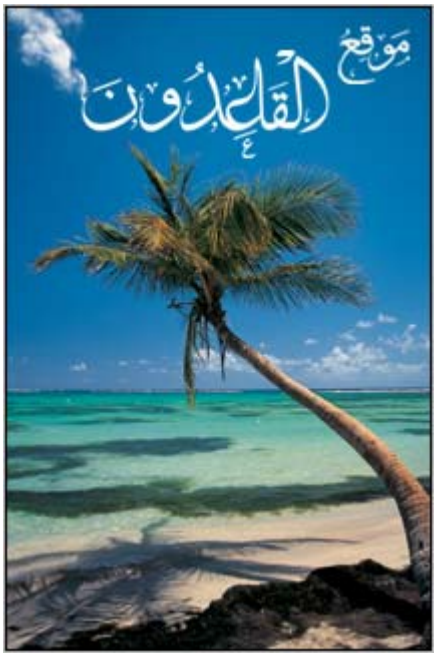
بعد

مربع حوار الفلتر:

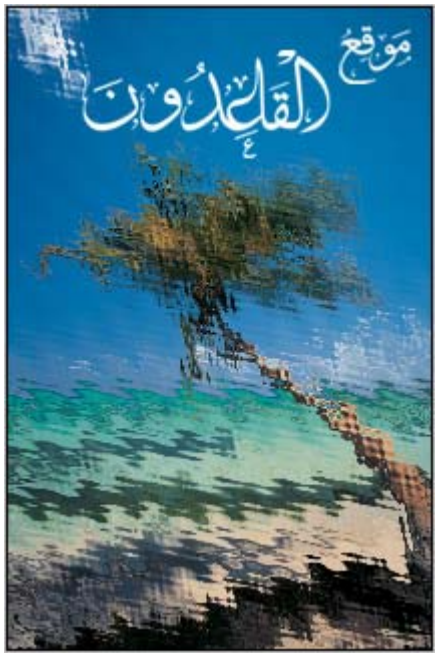


الفلتر Ripple

يستعمل كفلتر تشويه بتطبيق التموج على الصورة.

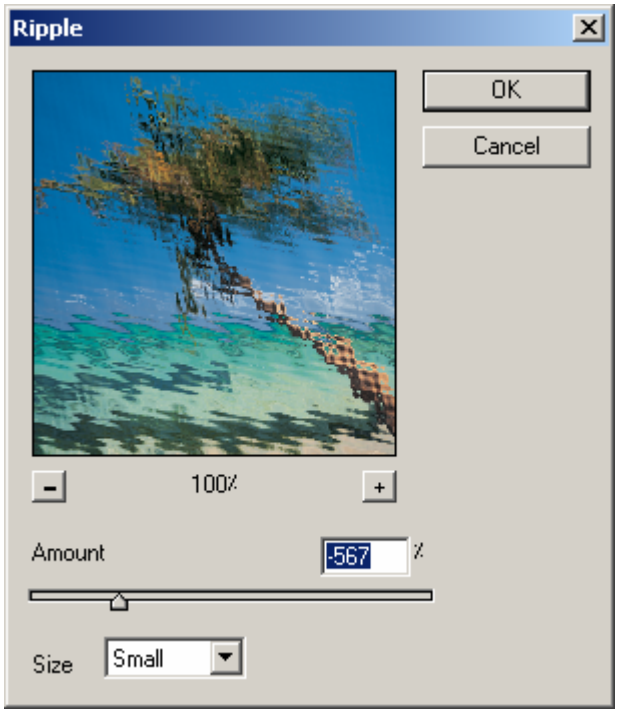


قبل



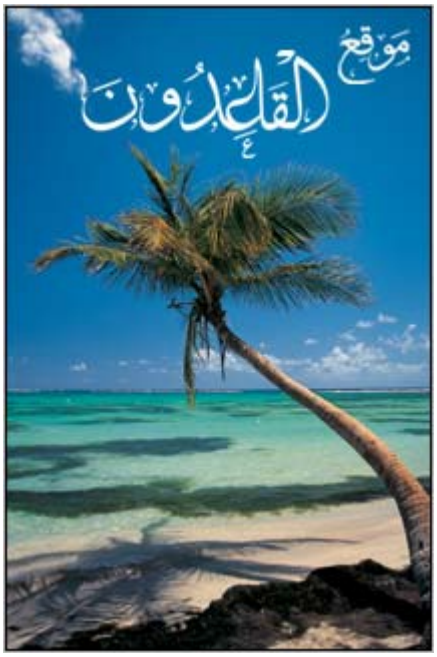
بعد

وبإمكانك التحكم بكمية التموج وحجمه.

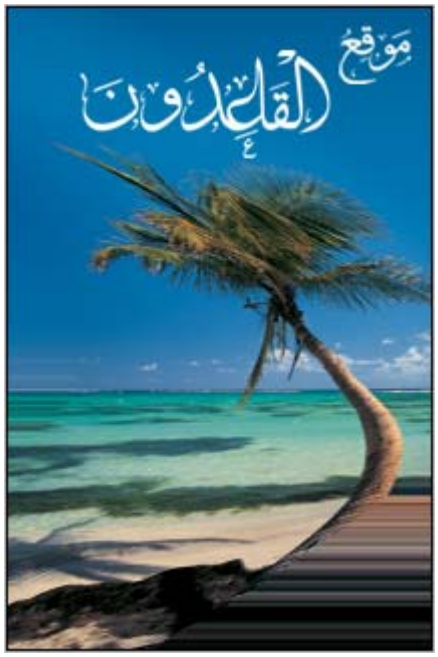


الفلتر Shear

يستعمل كفلتر لحرف الصورة.

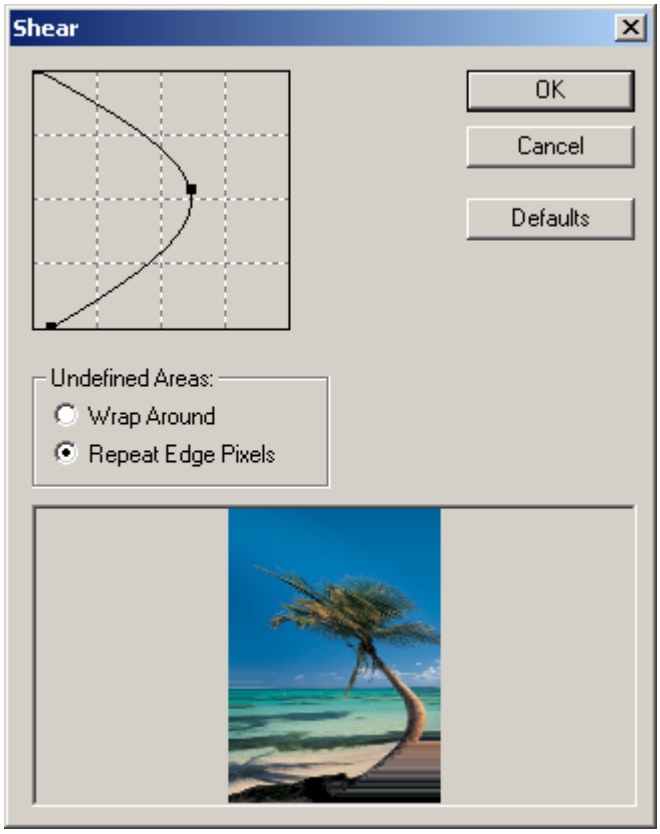


قبل



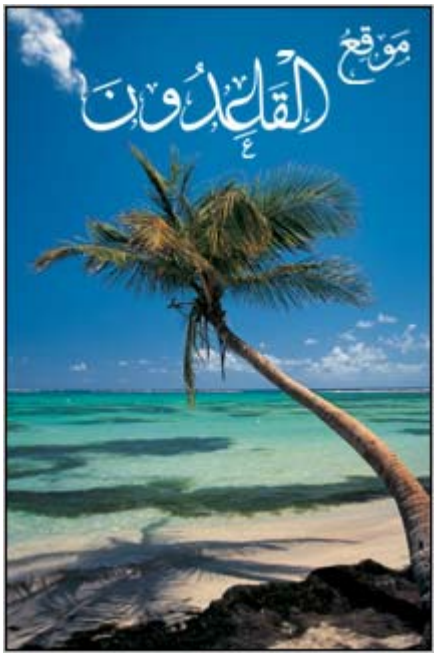
بعد

مربع حوار الفلتر:

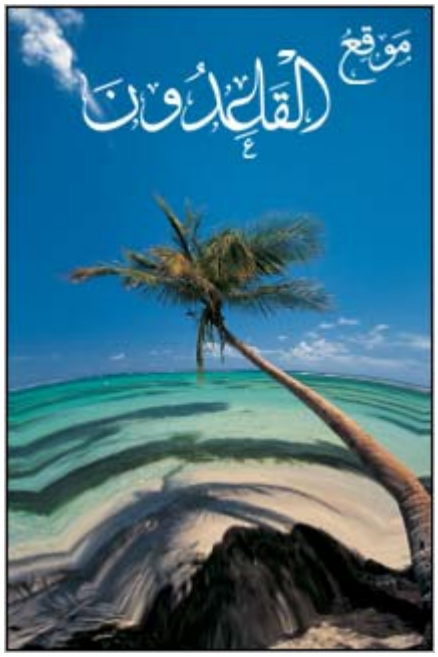


الفلتر Spherize

ينتج هذا الفلتر انتفاخاً دائرياً في مركز الصورة يشبه الفلتر **Pinch** وتعطي القيم السالبة للخيار **Amount** انتفاخاً نحو الداخل بينما تعطي القيم الموجبة انتفاخاً نحو الخارج ويمط الخيار **Horizontal only** الصورة بواسطة اسطوانة تخيلية متوضعة على قاعدتها بينما يمط الخيار **Vertical only** بواسطة اسطوانة تخيلية متوضعة على جانبها.

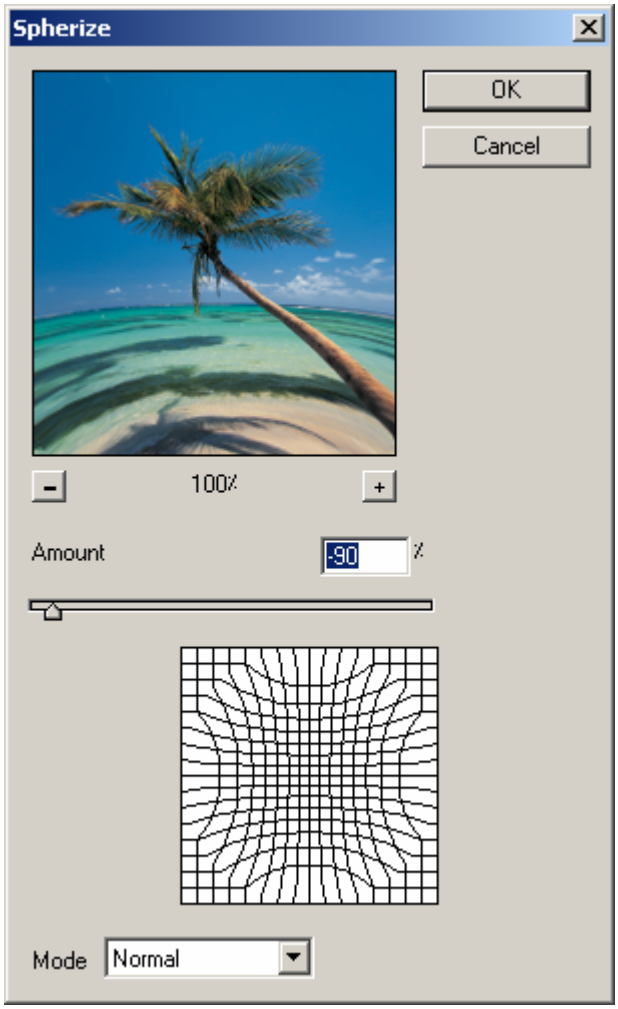


قبل



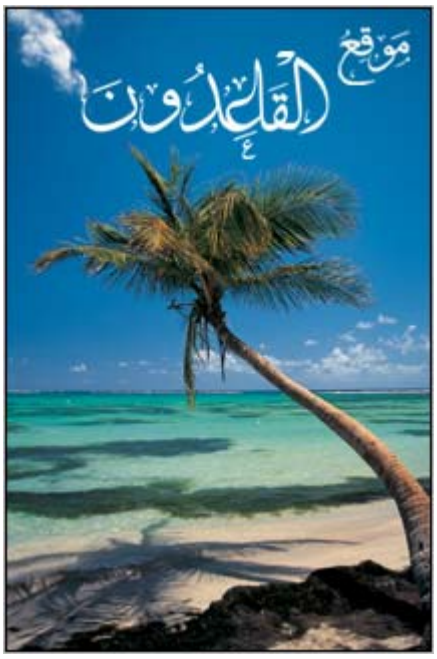
بعد

مربع حوار الفلتر:

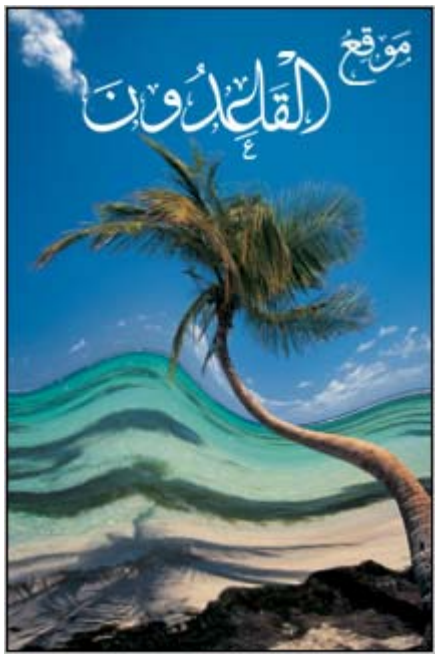


الفلتر Twirl

يُدوّر هذا الفلتر الصورة بكمية يحددها المستخدم (الخيار Angle) وتنتج الأعداد الموجبة دوامة باتجاه عقارب الساعة، بينما تولد الاعداد السالبة دوامة بعكس عقارب الساعة.

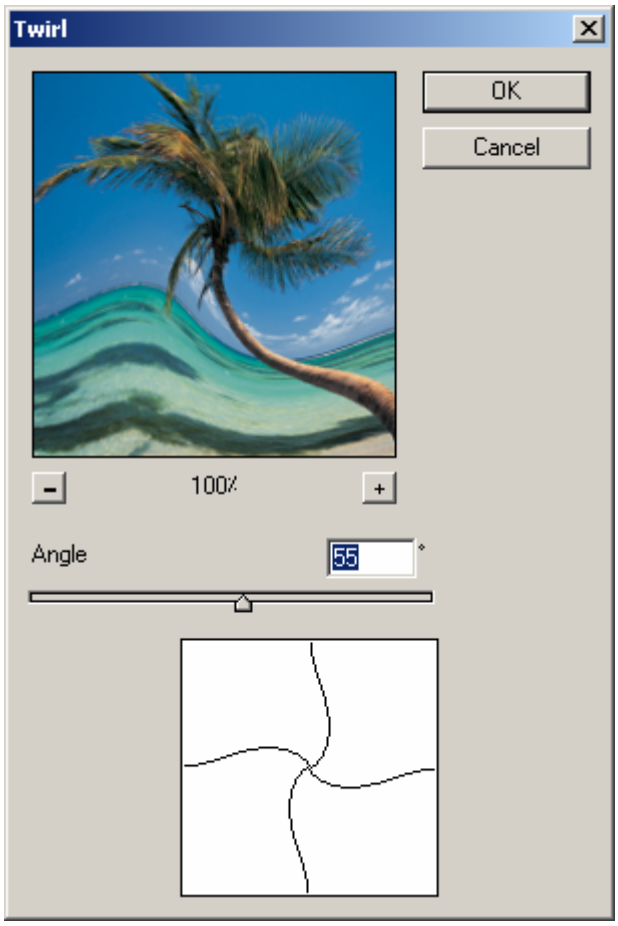


قبل



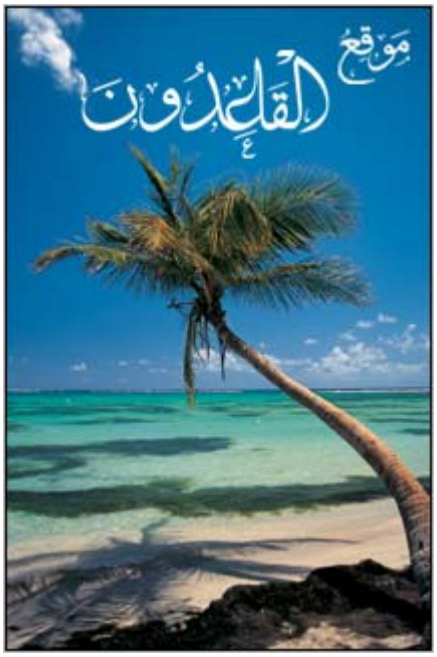
بعد

مربع حوار الفلتر:

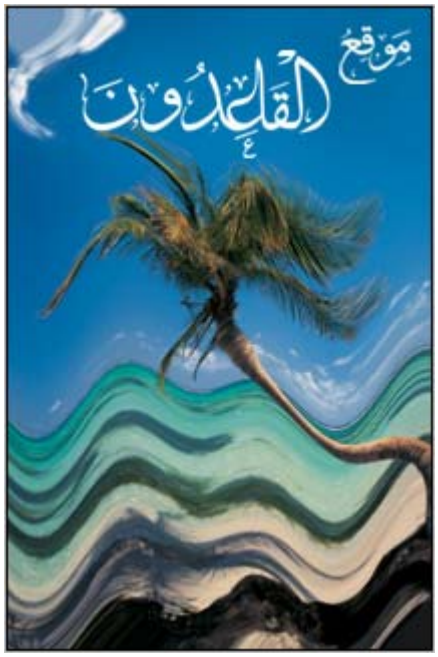


الفلتر Wave

يسمح هذا الفلتر بتحديد عدد الموجات ونمطها واستطالتها وهو نسخة موسعة من الفلتر **Ripple**، ويعتبر أحد أكثر الفلاتر الأصلية تعقيداً.



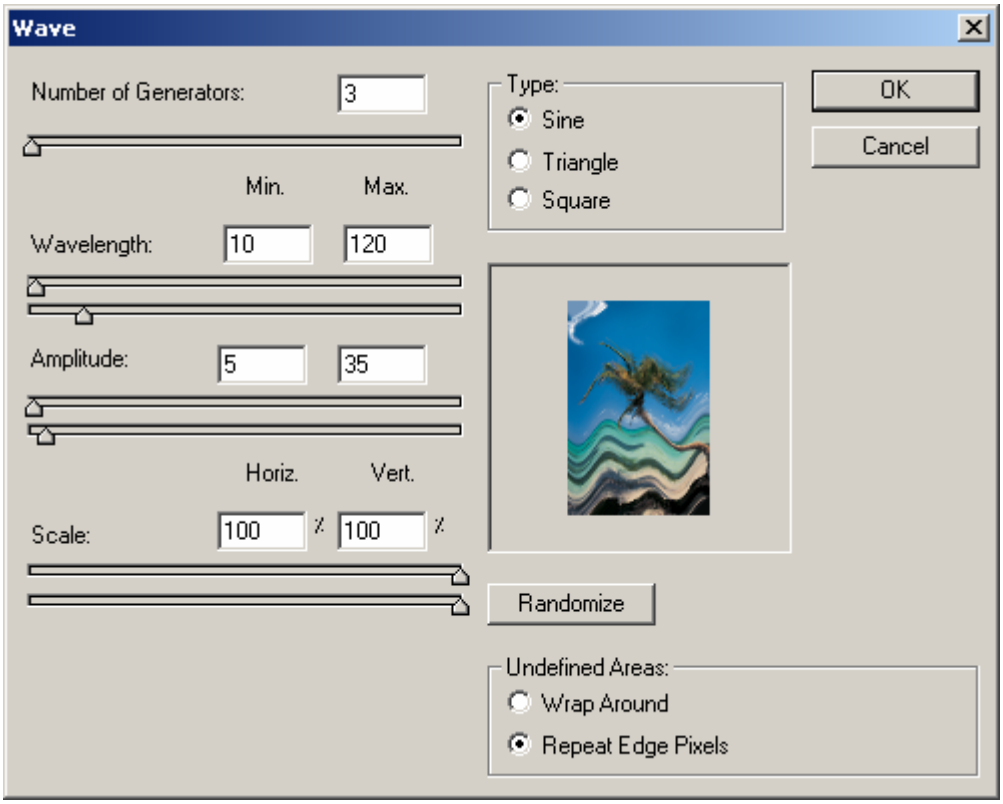
قبل



بعد

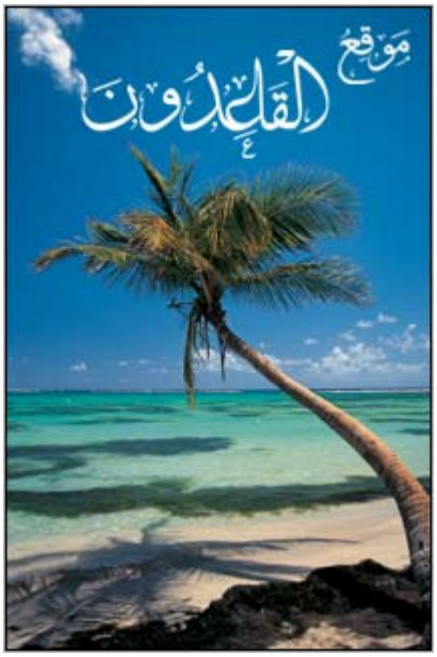
ويحتوي مربع الحوار على خيارات عديدة، فالخيار **Number Of Generators** يولد نقوشاً مختلفة وكلما زاد الرقم كلما أعطى نقوشاً أكثر تعقيداً، ويحدد الخياران طول الموجة **Wave Length** طول الموجة و الاستطالة **Amplitude** حجم الموجات إما قيم **Max** الأعلى و**Min** الأقل، ويحدد الخيار **Scale** الأثر النسبي للموجات في المستويين الأفقي **Horz** والافقي **Vert**.

ويسمح القسم **Type** في صندوق الحوار باختيار موجة جيبية **Sine** أو مثلثية **Triangle** أو مربعة **Square**، ويمكنك اختيار **Wrap Around** أو **Repeat Edge Pixels** تعيينات عشوائية وبالرغم من أن هذه التعيينات لا يمكن توقعها فإنها تتبع عموماً الوسطاء في التعيينات الأخرى في صندوق الحوار، هذا ويمكن الحصول على مؤثرات ممتعة ولا يمكن توقعها بتطبيق الفلتر **Wave** على قنوات الصورة بشكل فردي وتغيير التعيينات قليلاً في كل قناة.

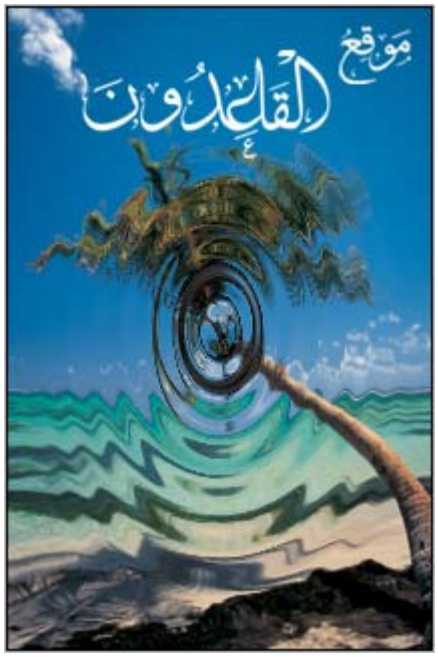


الفلتر Zigzag

يستنسخ أثر سقوط حصاة في بركة والتموجات الصادرة عن نقطة سقوط الحصاة في الماء هي تاثير الفلتر Zigzag.

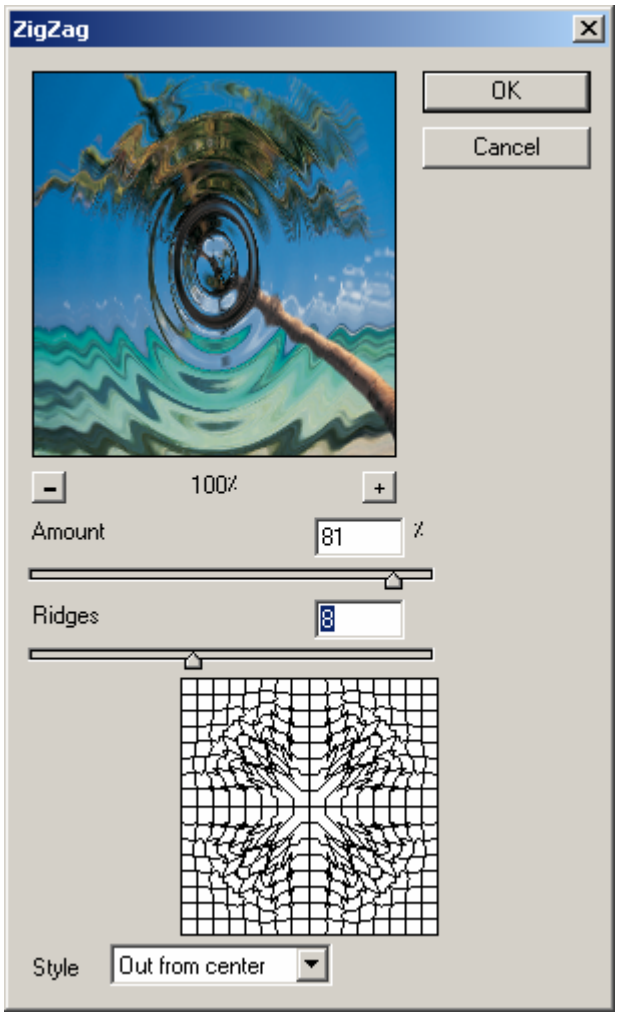


قبل



بعد

وكما ترى فإن **Pond Ripples** تموجات البركة هو واحد من ثلاثة خيارات لـ **Style** وينشئ الخيارات الأخرى وهما **Out from center** و **Around center** تموجات ذات أشكال مختلفة تصدر من مركز الصورة ويحتوي صندوق الحوار نافذة معاينة تقليدية ونافذة معاينة التخطيط الشبكي التي تظهر شكل التموجات وتسمح المنزلقتان الموجودتان بضبط الخيار **Amount** والخيار **RIDGES**.



مجموعة فلاتر Noise

الضجيج في الفوتوشوب هو ماتراه من تشويش على شاشة التلفزيون، وتُعرّف أدوبي الضجيج بأنه "بكسلات ذات مستويات لونية موزعة عشوائيا". وبما أن الضجيج يولد عشوائياً فإن إضافته إلى الصورة هي إحدى أسرع الطرق لإنشاء نسيج متناسق المظهر، فهو طريقة جيدة لتخشين سطح ناعم مبالغ في كماله مثل السطح الغير متقن الذي تنشئه أداة الاصبع **Smudge** أو أداة الختم المطاطي **Rubber Stamp** وقد تم تصميم فلاتر هذه الفئة لإضافة وحذف الضجيج.

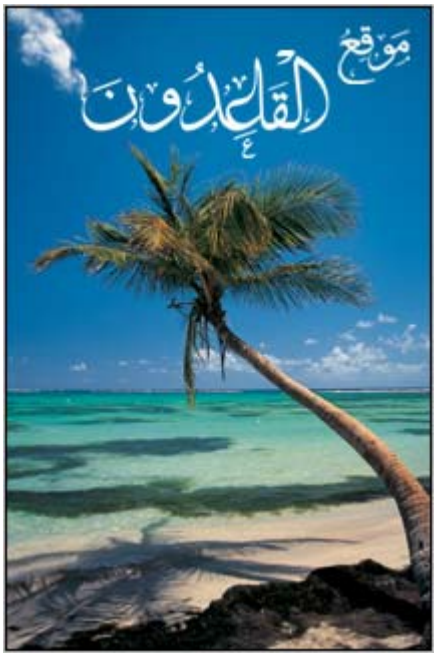
والفلاتر هي:

- **Add Noise**
- **Despeckle**
- **Dust&Scratches**
- **Median**

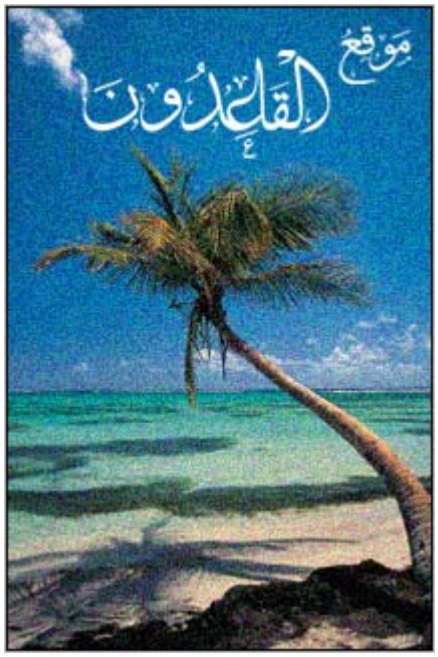
الفلتر Add Noise

يضيف هذا الفلتر كمية محددة من الضجيج إلى الصورة (الخيار **Amount**)، ويمكن توزيع الضجيج بترتيب منتظم (**Uniform**) أو بترتيب غوصي (**Gaussian**) أكثر عشوائية، ويضيف الخيار **Monochromatic** ضجيجاً رمادياً بدلاً من الضجيج الملون.

ويعتبر هذا الفلتر بداية طيبة لإنشاء أنسجة مختلفة وكثيرة، ويمكنك إذا أحببت تجريب الأنماط الأخرى من الضجيج، ويعتبر الفلتران **Artistic>Film Grain** و**Grain>Texture** خيارين جيدين، وتقدم عدة مجموعات من الفلاتر الإضافية مثل (**Ktp - Photooptics – Eye Candy**) فلاتر ضجيج.

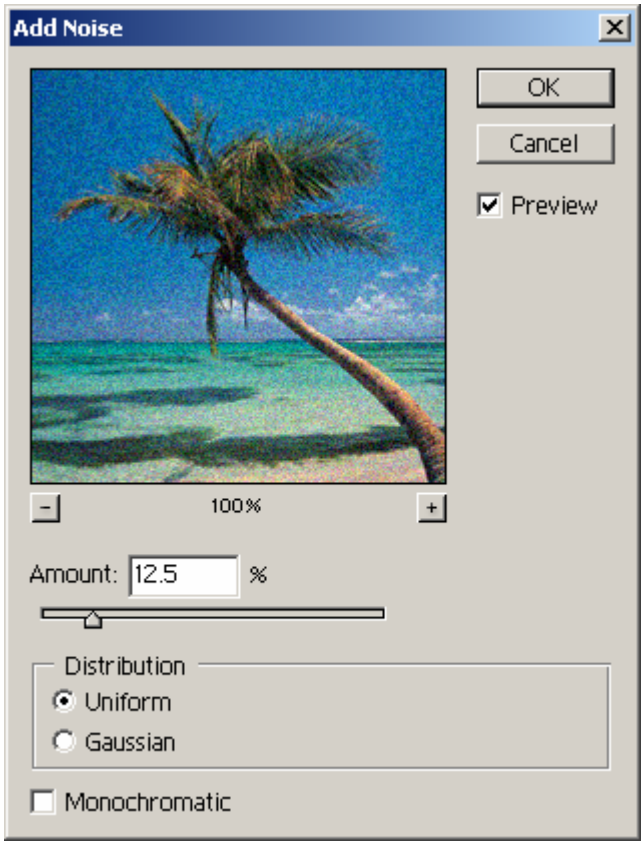


قبل



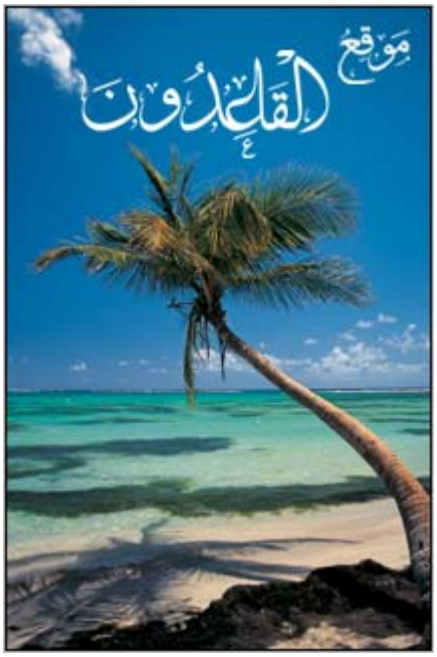
بعد

مربع حوار الفلتر:

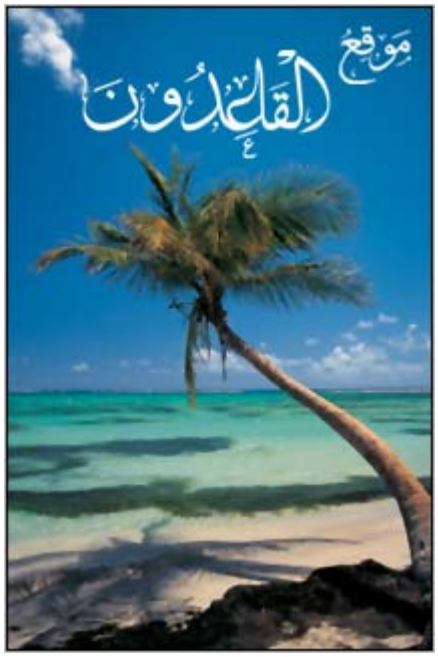


الفلتر Despeckle

يحاول هذا الفلتر البحث عن الضجيج وحذفه، ويحذف عموماً الحبيبات والنقوش المتموجة من الصور الممسوحة ضوئياً، ولا يوجد صندوق حوار له لأنه بدون خيارات ويقوم بتغبيش الصورة قليلاً، ويعيد مجالاً كاملاً من المستويات اللونية الرمادية إلى الصورة، واذا انقصت عدد الألوان في صورتك بشكل متوسط يستطيع هذا الفلتر استعادة المجال الكامل للقيم.



قبل

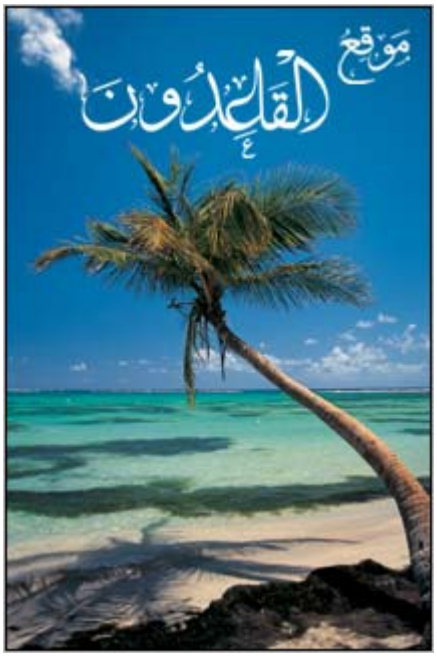


بعد

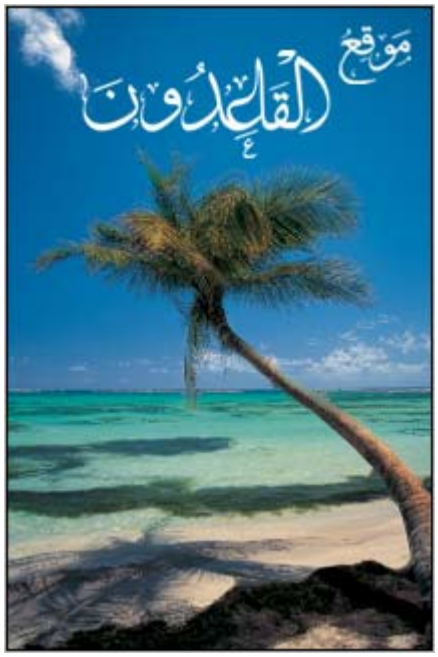
الفلتر Dust&Scratches

يقوم هذا الفلتر بإيجاد البكسلات المختلفة كثيراً عن البكسلات المجاورة لها بفضل الاختلافات الضخمة في قيم السطوع، ويقوم بتعبئة هذه المناطق باللون الذي يحيط بها، وهو طريقة فعالة إلى حد ما لحذف الغبار والخدوش الممسوحة في الصورة، ويمكنه أيضاً حذف الاشياء مثل البريق في موضوع العين.

وتحدد قيمة **Threshold** الفرق المطلوب بين المستويات سطوع الغبار والخدوش وبين المستويات سطوع المنطقة المحيطة كي تتاثر بالفلتر، ويجب أن تكون هذه القيمة عاليةً قدر الإمكان للحفاظ على تفاصيل الصورة وتحدد قيمة **Radius** كبر منطقة التجاور وكلما زاد هذا العدد كلما زاد تغبيش الصورة.

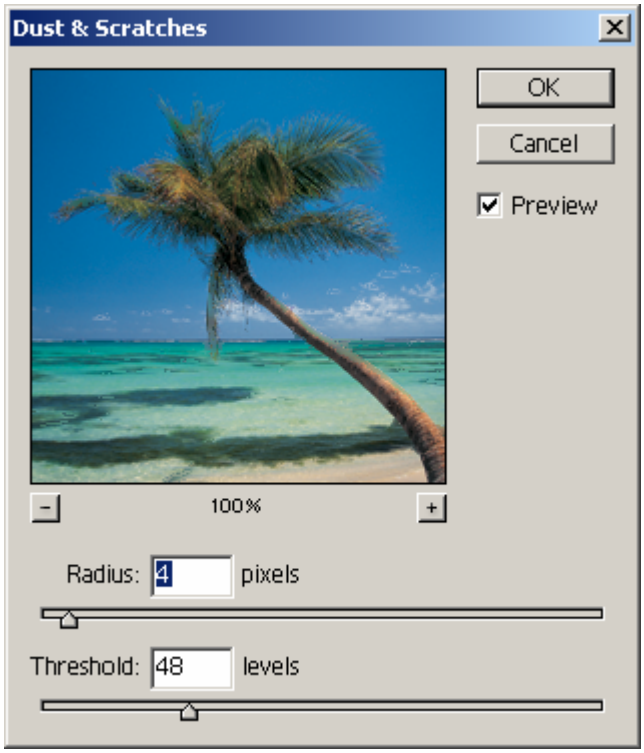


قبل



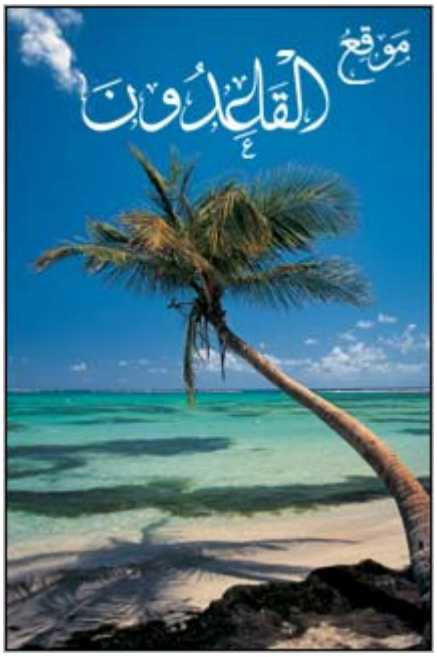
بعد

مربع حوار الفلتر:

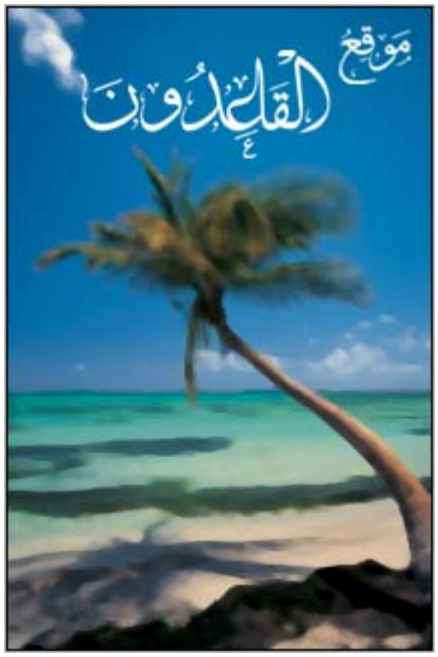


الفلتر Median

يقوم هذا الفلتر بتنعيم المناطق في الصورة عن طريق أخذ متوسط قيم ألوان البكسلات ضمن مسافة معينة تحددها قيمة الخيار **Radius**. ويعتبر الفلتر تنظيف صور **Line Art** (أشكال وحيدة اللون مستخدمة للشعارات والأشكال الفوتوغرافية الخاصة) الممسوحة وعندما يستعمل هذا الفلتر على الصورة مثلمة أو وسخة من هذا النوع يقوم بتنعيم الخطوط وبحذف العلامات المتناثرة، وعندما يستعمل على صورة فوتوغرافية يقوم بانقاص عدد الألوان الكلي في الصورة ويبسط شكلها، ويمكن استعمال هذا الفلتر أيضاً لمحاكاة التلوين بالألوان المائية وربما تفضله على الفلتر **WaterColor**.

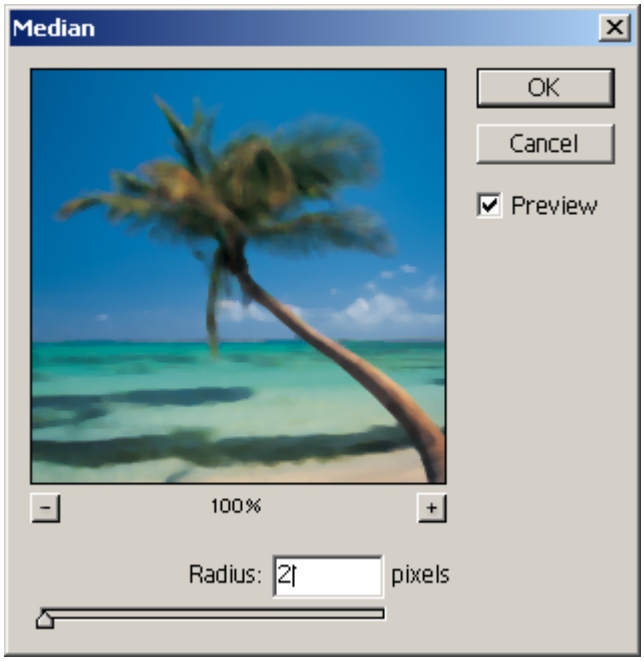


قبل



بعد

مربع حوار الفلتر:



مجموعة فلاتر Pixelate

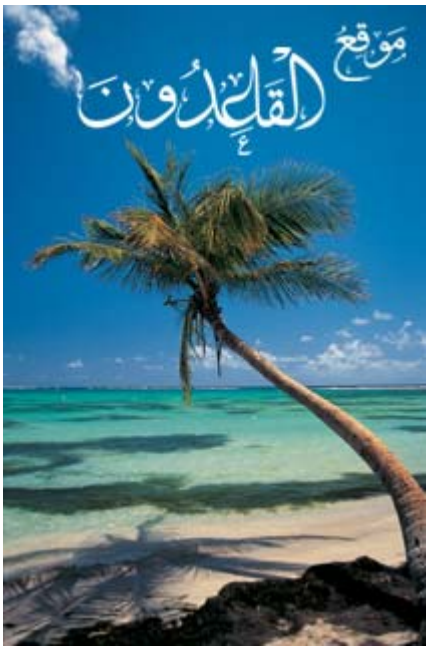
تنتج هذه الفلاتر مؤثر تكبير الصور منخفضة الدقة بدون الاستيفاء إذ يتم إنشاء البكسلات "المكبرة" من جميع البكسلات الملونة المتشابهة في منطقة، ويتم أخذ متوسط الألوان حتى تبدو أكثر تشابهاً وتتألف هذه المجموعة من الفلاتر التالية:

- Color halftone
- Crystallize
- Facet
- Fragment
- Mezzotint
- Mosaic
- Pointillize

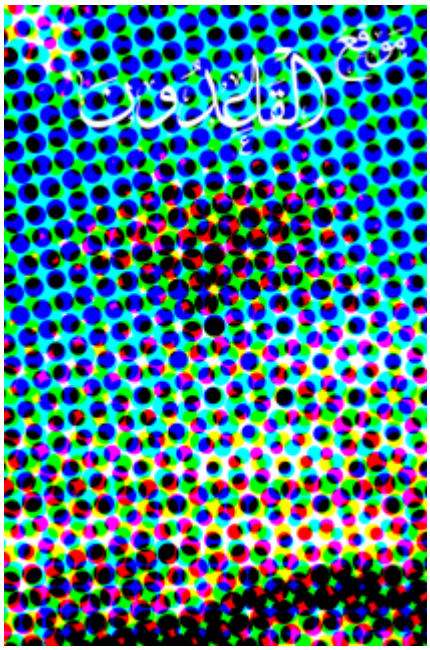
الفلتر Color Halftone

ينتج هذا الفلتر مؤثراً فنياً شعبياً يحتوي بقعاً ضخمة ذات ألوان تدرج رمادي (Halftone)، ويتم تحويل كل قناة في الصورة إلى بقع ملونة ويحدد سطوع البكسلات المستبدلة حجم هذه البقع وتستطيع تحديد القطر الاعظمي (الخيار Max Radius) للبقع وزوايا الشاشة (الخيار Screen Angles) لكل قناة لونية وعندما تكون الصور رمادية تستطيع استخدام قناة ١ فقط بالرغم من أنه يمكنك إدخال

أعداد في الحقول الثلاثة الأخرى، وبالمثل عندما تكون الصور من النمط **RGB** فان القناة ١ هي الأحمر والقناة ٢ هي الأخضر والقناة ٣ هي الأزرق، أما عندما تكون الصور من النمط **CMYK** فإن القناة ١ هي الازرق السماوي والقناة ٢ هي الأرجواني والقناة ٣ هي الأصفر والقناة ٤ هي الأسود.

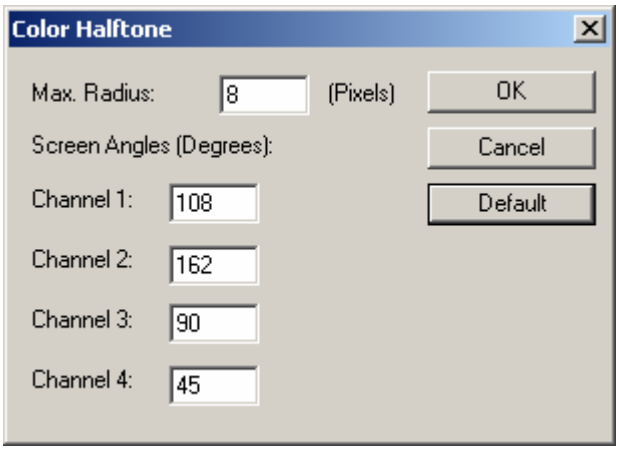


قبل



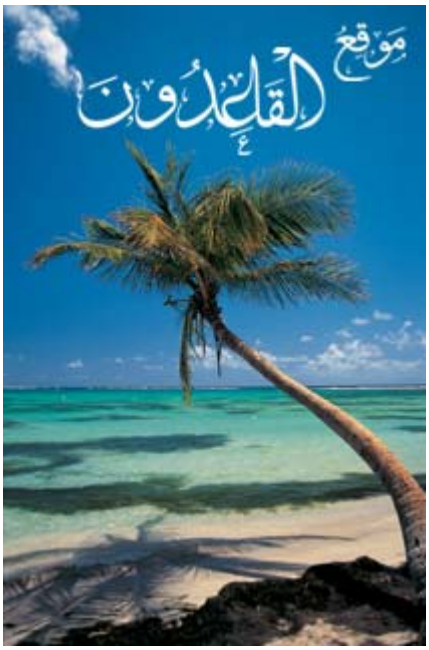
بعد

مربع حوار الفلتر:

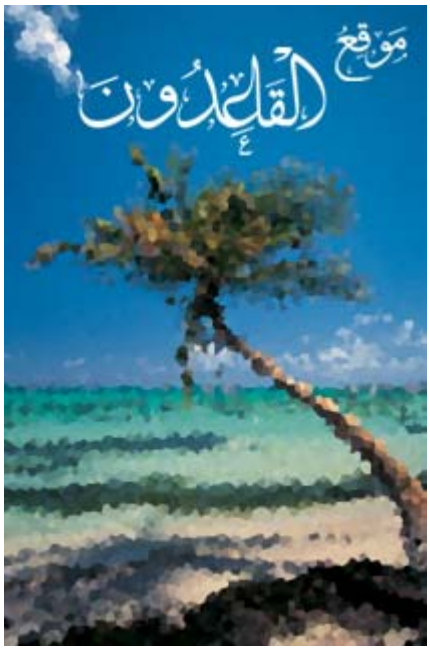


الفلتر Crystallize

ينشئ هذا الفلتر أشكالاً مغلقة خشنة بأخذ متوسط ألوان البكسلات المتجاورة، وتنتج التعيينات المنخفضة مؤثراً فنياً منقطاً بينما تجعل التعيينات العالية الصورة تبدو وكأنها تشاهد من خلال باب حجيرة.

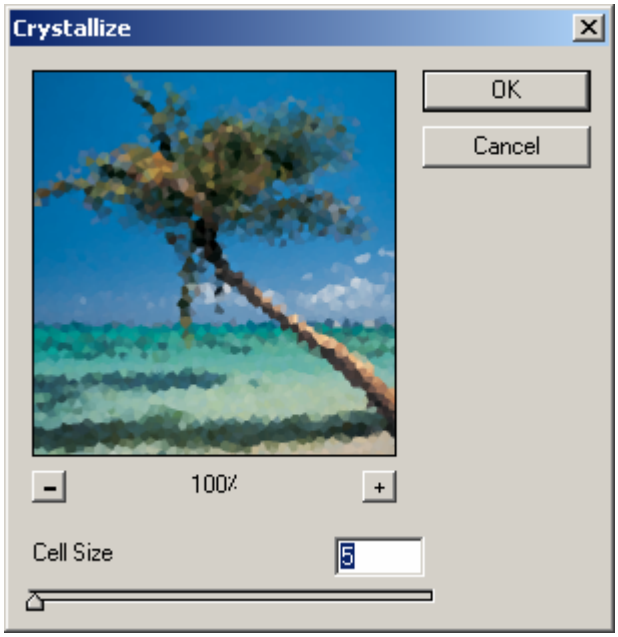


قبل



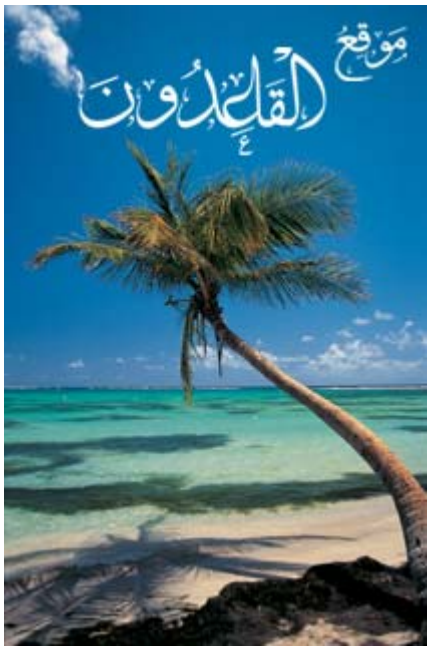
بعد

مربع حوار الفلتر:

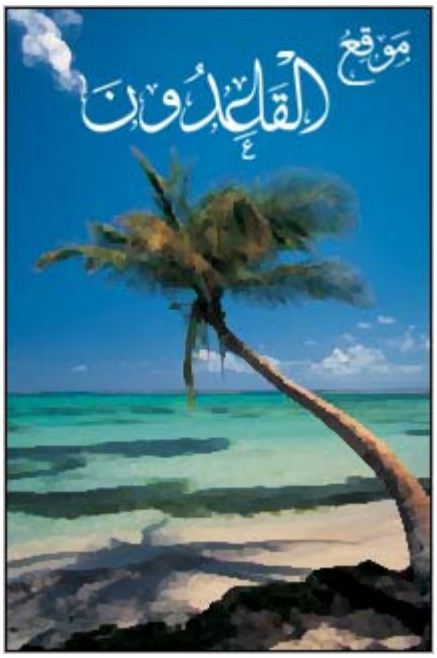


الفلتر Facet

يجمع هذا الفلتر الألوان ويجعل الحواف مستقيمة لإنشاء أشكال هندسية - تجميع الألوان - من عناصر الصورة ولا يملك الفلتر صندوق حوار.



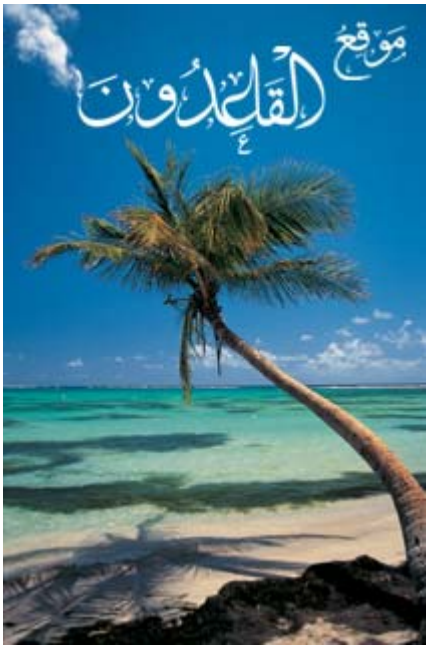
قبل



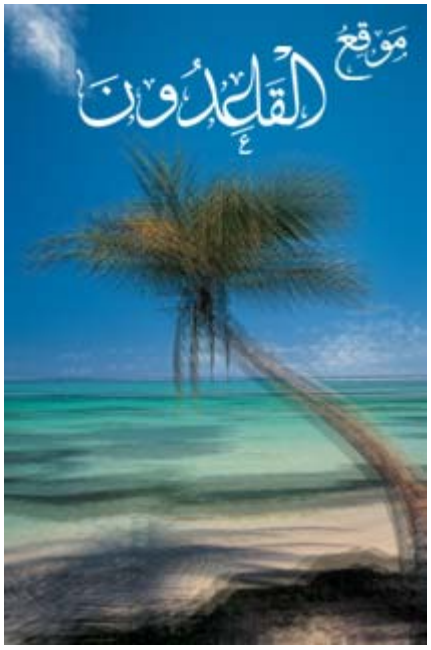
بعد

الفلتر Fragment

ينشئ هذا الفلتر أربع نسخ من الصورة مزاحةً قليلاً عن بعضها البعض لإعطاء مؤثر "رؤية رباعية" موزعة.



قبل

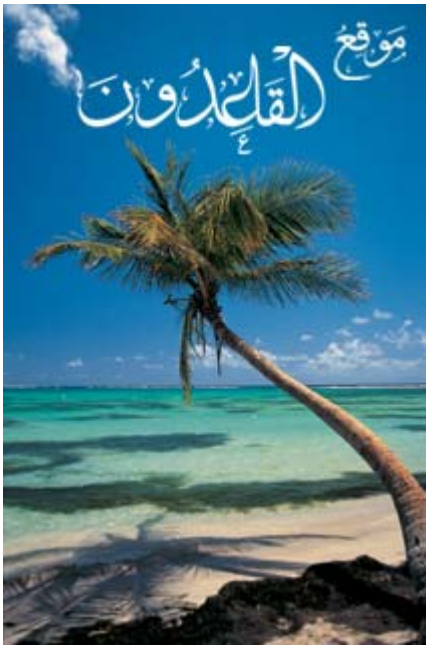


بعد

الفلتر Mezzotint

ينتج هذا الفلتر نقوش شاشة نحاسية خاصة تستعمل لإنشاء ألوان تدرج الرمادي ويمكنك اختيار أحد أربعة حجوم للبقع (dot) وثلاثة حجوم للخطوط (line) وثلاثة حجوم للضربات (stroke) غير نظامية والقائمة المنبثقة type هي الخيار الوحيد.

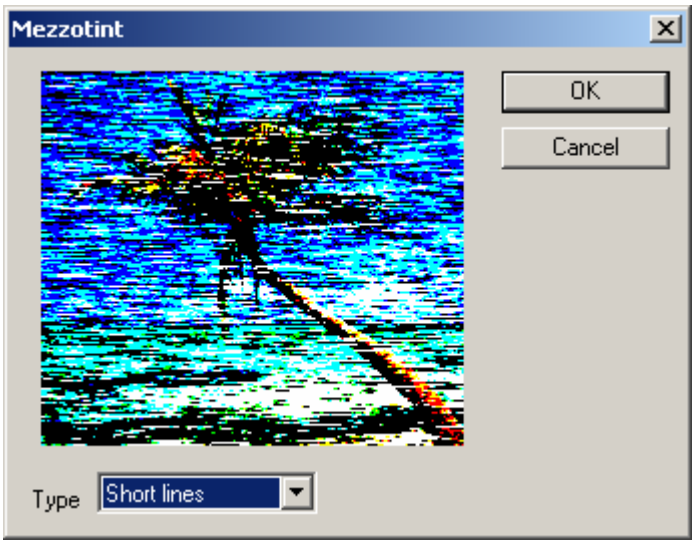
ويتضمن صندوق الحوار نافذة معاينة ضخمة جداً لأنه من الصعب روية المؤثر الحقيقي في منطقة صغيرة من الصورة ويعمل هذا المؤثر بشكل أفضل على الصور الضخمة ذات الدقات العالية، والفلتر قبيح عند تطبيقه على الصور بدقة ٧٢ppi (نقطة في البوصة) ويبدو جيداً في الصور الرمادية والمطبوعة ويمكن تغيير هذا الفلتر بسهولة إلى فلتر Noise باستخدام أمر Fade.



قبل

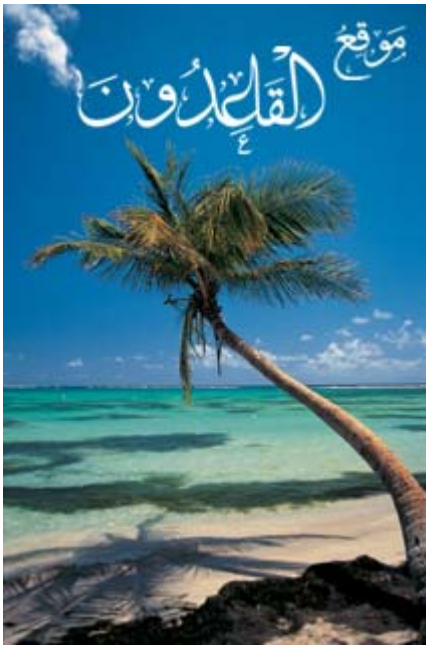
بعد

مربع حوار الفلتر:

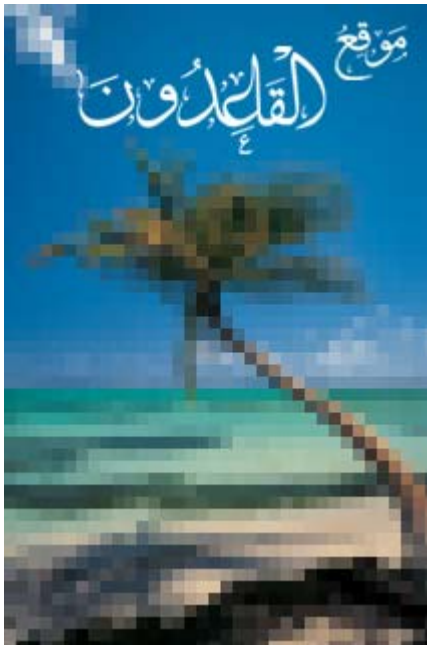


الفلتر Mosaic

ينتج هذا الفلتر المؤثر التقليدي الأكثر تنقيطاً عن طريق توليد كتل مربعة من اللون في أي مكان لمسافة تتراوح من ٢ إلى ٢٠٠ بكسل في أحد الجوانب، وحتى يصبح الفلتر أكثر جمالاً يمكنك ضمه مع أحد الفلاتر **Distort** لجعل أشكال الكتل عشوائية نوعاً ما.

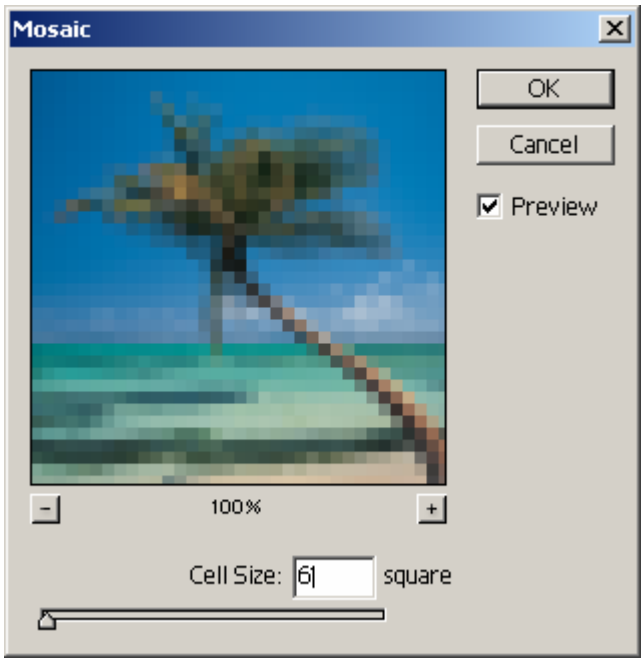


قبل



بعد

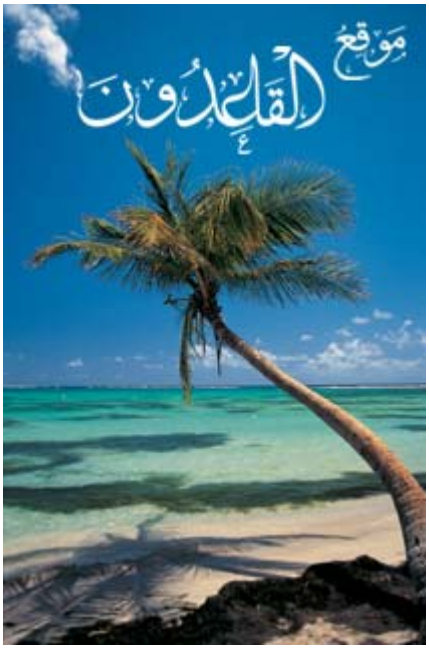
مربع حوار الفلتر:



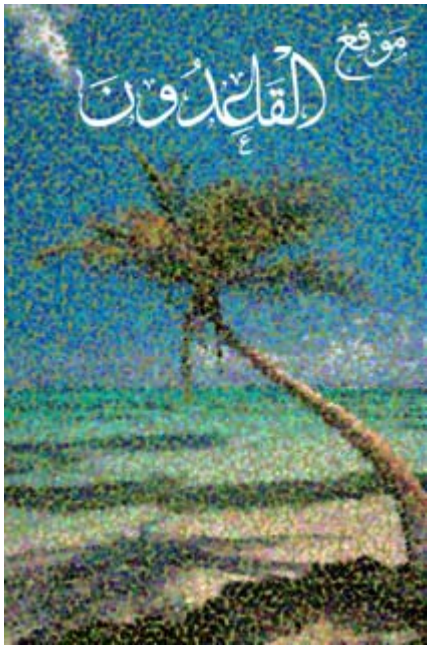
الفلتر Pointillize

يحول هذا الفلتر الصورة إلى صورة طبق الاصل من التلوين النقطي بانشاء بقع من اللون، ويختلف هذا الفلتر عن الفلتر **Color Halftone** بأن الألوان الناتجة هي نفس ألوان الصورة بدلاً من بقع الألوان

الاساسية، ويتم وضع البقع عشوائياً في الصورة ويتم وضع اللون الخلفي بينها ليعلب الورقة أو لون الكنفا.

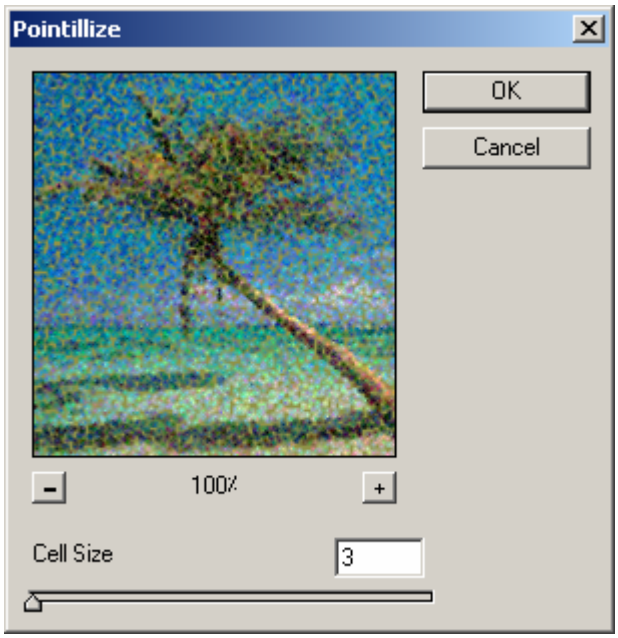


قبل



بعد

مربع حوار الفلتر:



مجموعة فلاتر Render

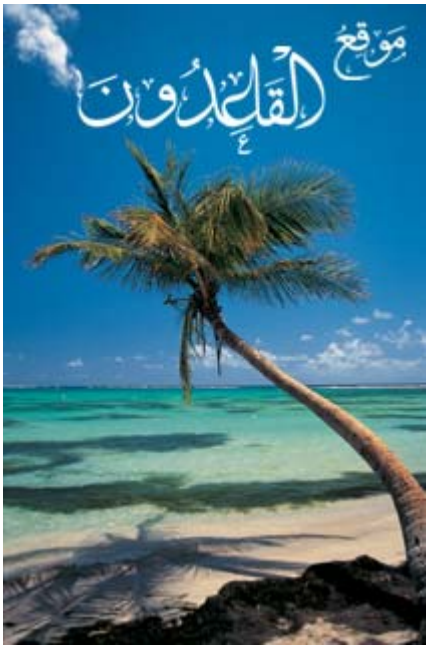
إن فلاتر Render الستة لا تشترك بالخصائص كثيراً، إذ ينشئ الفلتران Cloduds الغيوم، بينما يضيف الفلتران Lens Flare وLighting Effects إضاءة وظلالاً مرافقة للصورة، ويستخدم الفلتر Texture Fill صور التدرج رمادي لإنشاء أنسجة ثلاثية الابعاد، والفلتر Lighting Effects هو الفلتر الأصلي الأكثر تعقيداً ويتطلب كمية ضخمة من الذاكرة حتى يعمل وتتضمن هذه المجموعة الفلاتر التالية:

- 3D Transform
- Clouds
- DifferenceClouds
- Lens Flare
- Lighting Effects
- Texture Fill

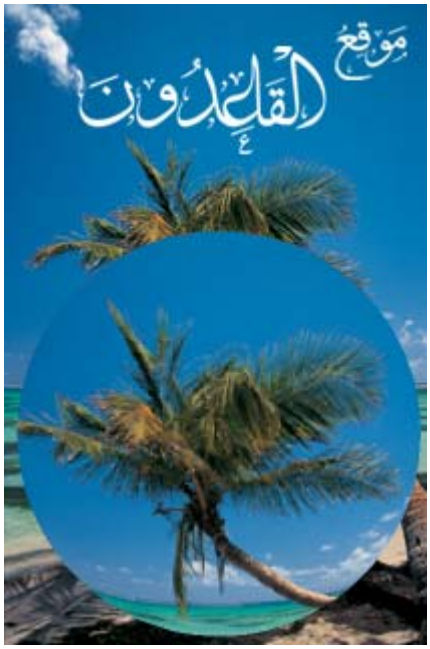
الفلتر 3D Transform

يحور هذا الفلتر أجزاء الصورة التي تبدو مجسمات ثلاثية الأبعاد، وقد أضيف في الإصدار الخامس ويعتبر من أكثر فلاتر الفوتوشوب صعوبة وتعقيداً، صحيح أنه قد لا يحوي تحكمات كثيرة مثل Lighting Effects إلا أنه معقد بما يكفي، ويسمح لك بإنشاء تخطيط شبكي في المنطقة من الصورة ومن ثم يمكن استخدام التحكمات ثلاثية الأبعاد التقليدية لتعديل الصورة ضمن الشبكة.

ويعتبر الفلتر فكرة رائعة غير أنه يجب الانتباه إلى أن يكون التحريك معقولاً في أغلب الصور إذ يمكنك تدوير منطقة دائرية ولكن بدون أن يكون لها خلفية لذلك إذا بالغت في التدوير ستصبح خارج الصورة وتحصل على مساحة فارغة وإذا حددت الأداة Cylinder يمكنك إضافة وحذف نقاط التحكم أو التبديل بين النقاط المنحنى وبين نقاط الزوايا كما تفعل في برنامج Illystrator. وعندما يبدو لك أن الكائن الذي تقوم بتدويره سيصبح خارج الصورة يمكنك تشذيبه مقدماً لتشويه الصورة وهذا يسمح لك مثلاً: بتحوير النص حول اسطوانة وتشذيب الاسطوانة بجميع الطرق وهو يتيح لك أيضاً إجراء ضبط ضئيل لمواقع الكائنات ويندر أن يعطي الفلتر الأثر المطلوب.

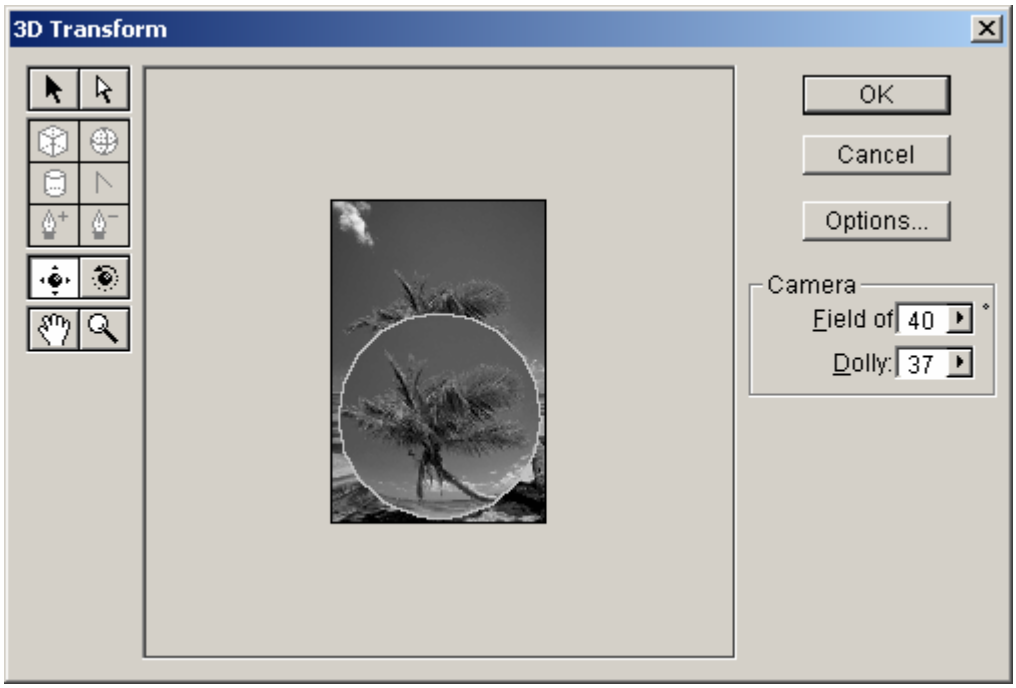


قبل



بعد

مربع حوار الفلتر:

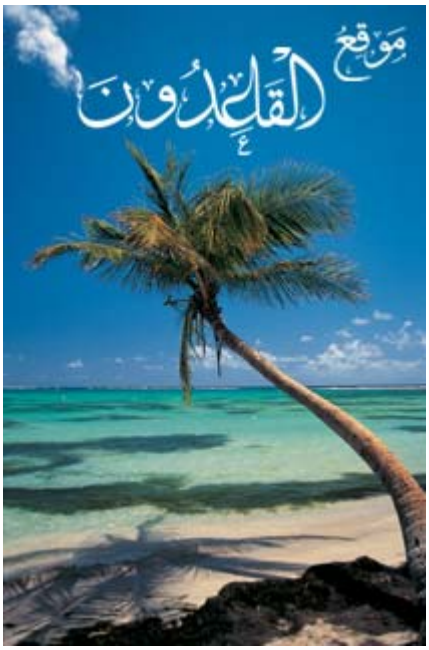


الفلتر Clouds

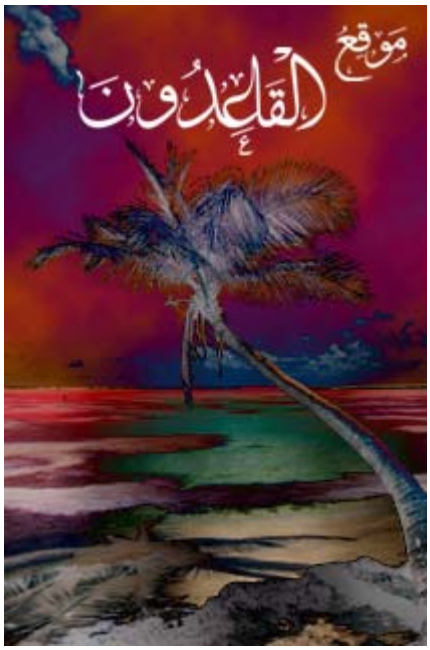
ينشئ هذا الفلتر غيوماً ولا يملك صندوق حوار لأن خياراته الوحيدة هي الألوان التي يستخدمها وينشئ من اللونين الأمامي والخلفي غيوماً عشوائية ناعمة، واذا ضغطت مفتاح **Alt** أثناء اختيارك الفلتر يتم إنشاء غيوم ذات تباين أعلى وحواف أقسى والتطبيقات المتكررة للفلتر تقوي المؤثر.

الفلتر DifferenceClouds

ينشئ هذا الفلتر غيوماً بالاعتماد على اللونين الأمامي والخلفي والألوان الموجودة في الصورة، وبما أنه يأخذ ألوان الصورة بعين الاعتبار فإنه لايغطي الصورة بالطريقة التي يقوم بها الفلتر **Clouds** ويضيف بدلاً من ذلك نقشاً ناعماً فوق الصورة.



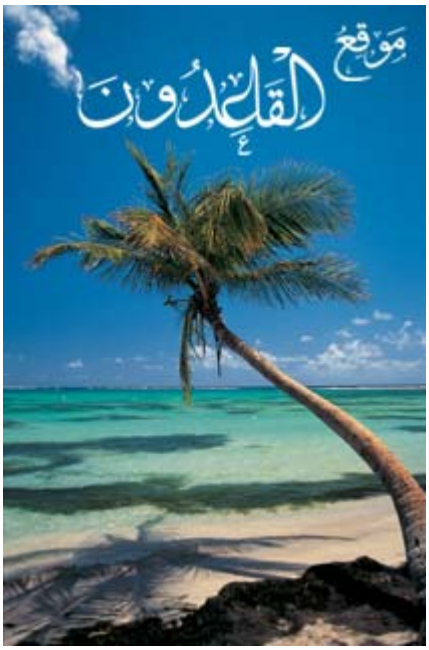
قبل



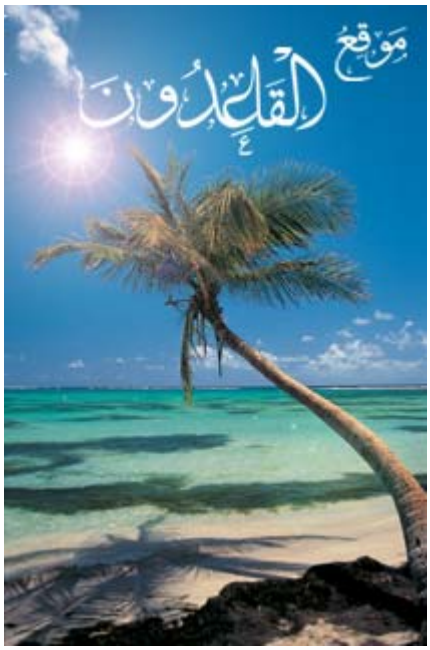
بعد

الفلتر Lens Flare

ينتج هذا الفلتر تأثير الضوء المنكسر في العدسات المحدبة، ويمكنك اختيار إحدى ثلاث عدسات، وتستطيع تحديد مستوى سطوع التوهج، وتحتوي النافذة المعاينة في صندوق الحوار (علامة +) قابلة للحركة تسمح لك بتحديد موضع مركز التوهج.

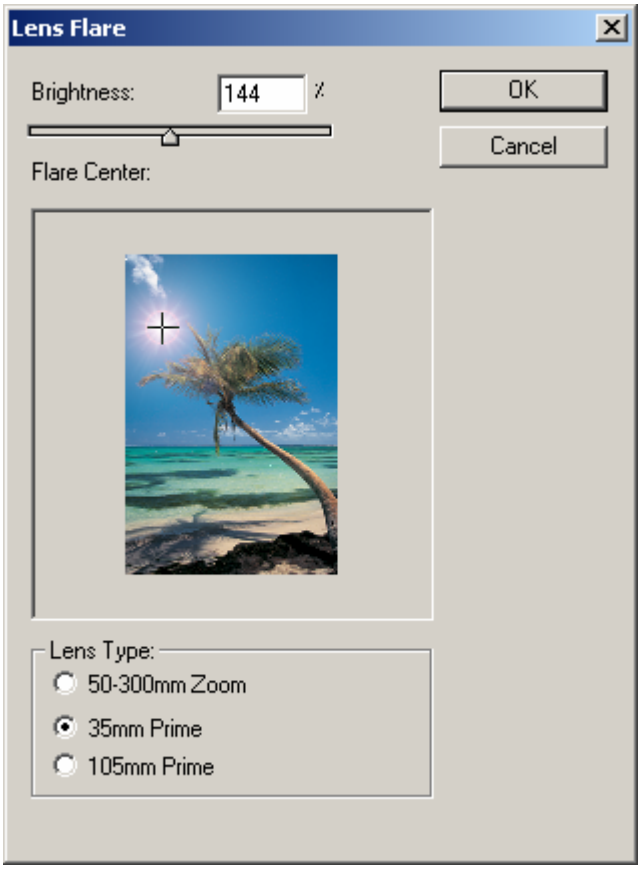


قبل



بعد

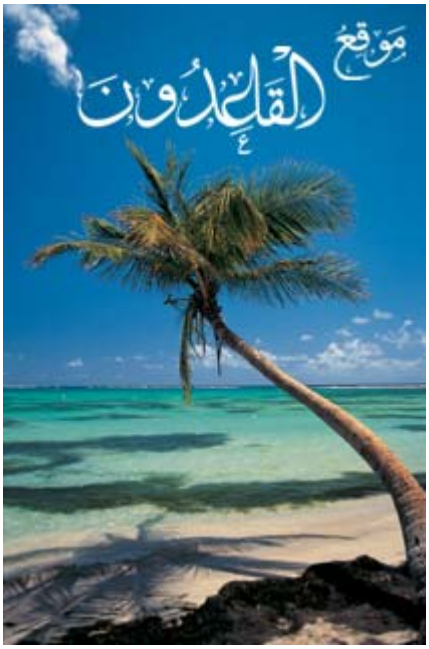
مربع حوار الفلتر:



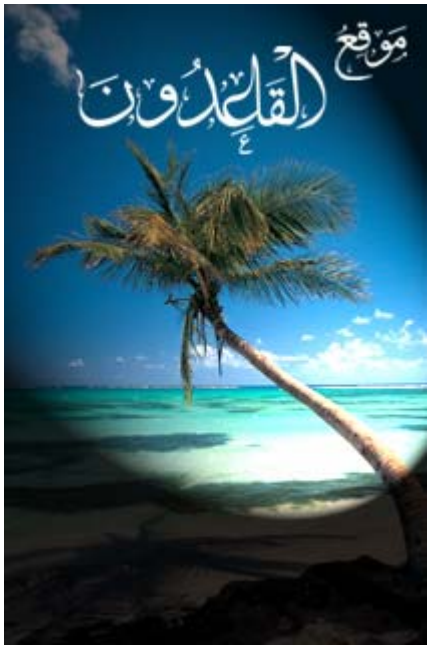
الفلتر Lighting Effects

يضيف هذا الفلتر إضاءة إلى الصورة، لذلك يسمح باختيار سمات سطح الصورة ولون وشدة الضوء ومداه، ويمكنك إضافة خريطة التنفير (الخيار **Texture Channel**) إلى المزيج لاستعمالها كخريطة نسيج لتعريف البقع العالية والمنخفضة في الصورة، وهكذا يتم إنشاء سطح مظلل ثلاثي الابعاد، وهذا الفلتر الذي يبدو معقداً هو أسهل طريقة لإنشاء مؤثرات التنفير وغيرها من المؤثرات الثلاثية الأبعاد، ويمكنك اختيار نمط الإضاءة (**Light Type**) وشدتها وخصائص السطح الذي ينكسر الضوء فيه أو يمتصه.

ويمكن أن يكون الخيار **Texture Channel** طبقة أو قناة لونية أو قناة ألفا وتستطيع اعتبار المناطق البيضاء المرتفعة أو المنخفضة كما تريد (الخيار **White Is High**) وتسمح المنزلقة **High** بضبط مدى الارتفاع.

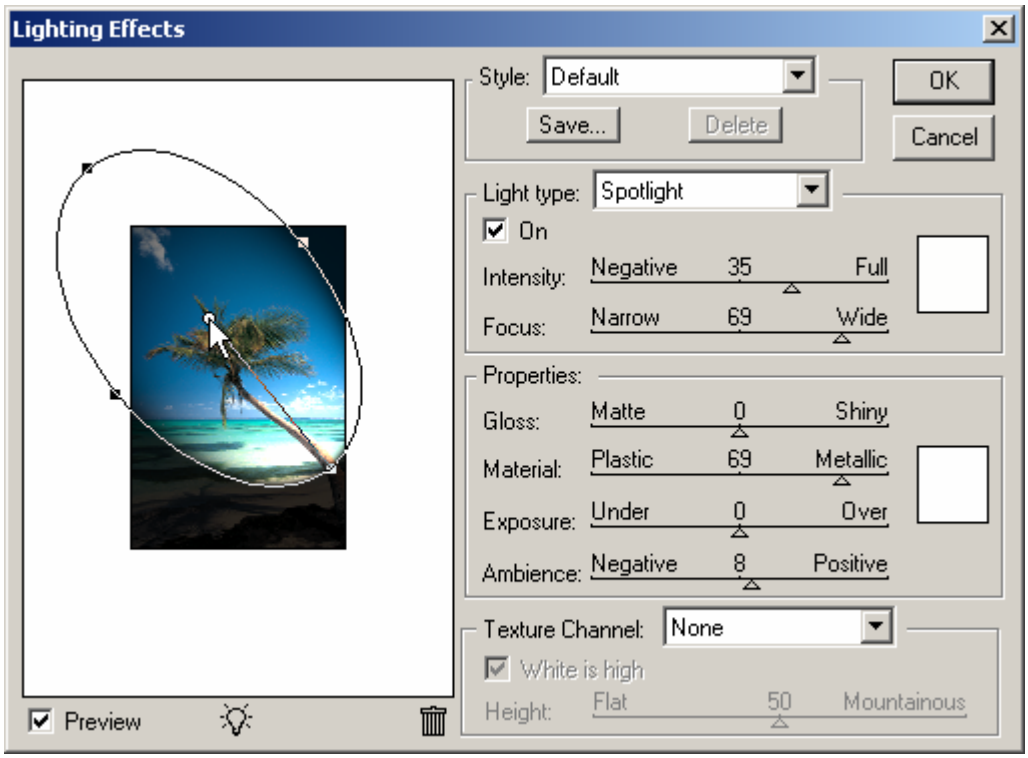


قبل



بعد

مربع حوار الفلتر:

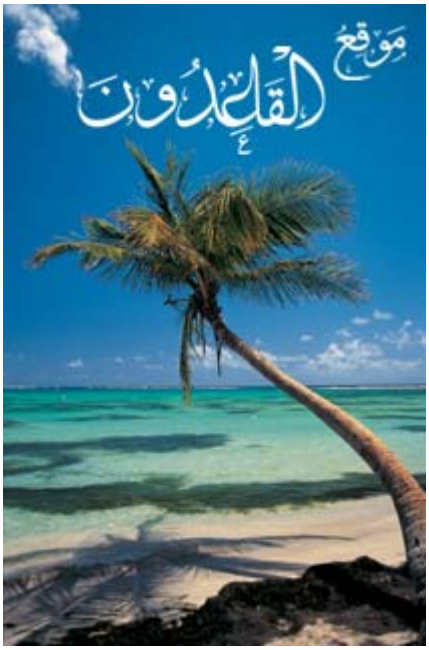


مجموعة فلاتر Sharpen

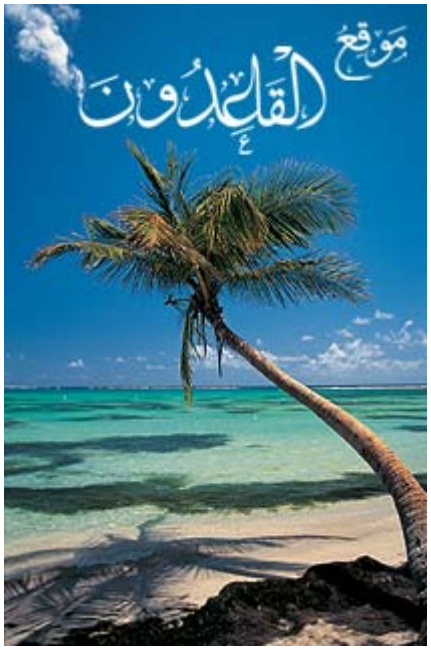
كي تصبح فائدة هذه الفلاتر أعظمية يمكنك استخدمها بشدة عالية لانشاء مؤثر سريالي مبالغ فيه ويؤثر الفلتران Sharpen وSharpen More على كامل الصورة بينما يركز الفلتران Sharpen Edges و Unsharp Mask تاثيرهما على الحواف ويقدم الفلتر الأخير خيارات تحكم أعظمية.

الفلتر Sharpen

يعمل هذا الفلتر على جميع بكسلات الصورة فيزيد تباينها، ويقدم الفلتر Unsharp Mask تحكماً أكبراً ونتائج أفضل للأعمال الاحترافية ولا يوجد صندوق حوار لهذا الفلتر.



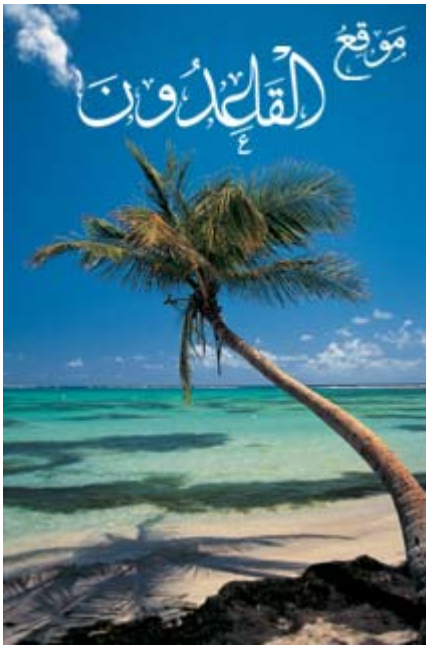
قبل



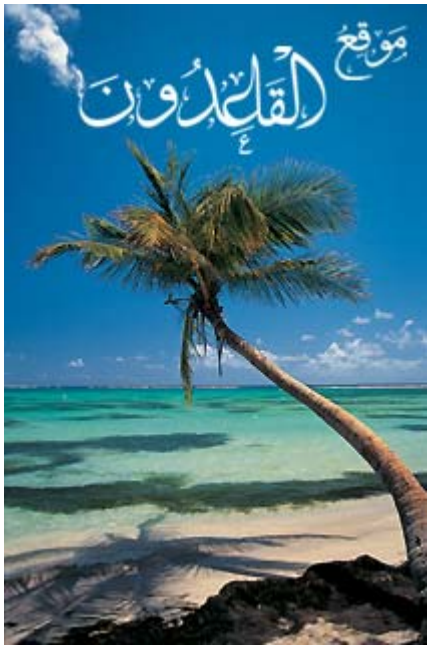
بعد

الفلتر Sharpen Edges

يعمل هذا الفلتر بشكل مشابه للفلتر Sharpen إلا أنه يؤثر فقط على حواف المناطق الضخمة ولا يملك أية خيارات لذلك لا يوجد صندوق حوار.



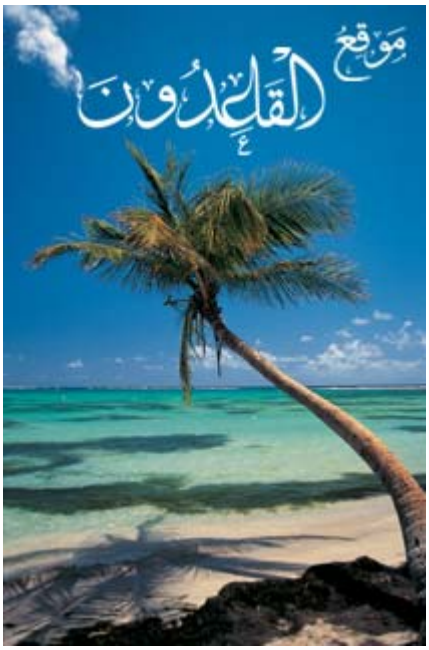
قبل



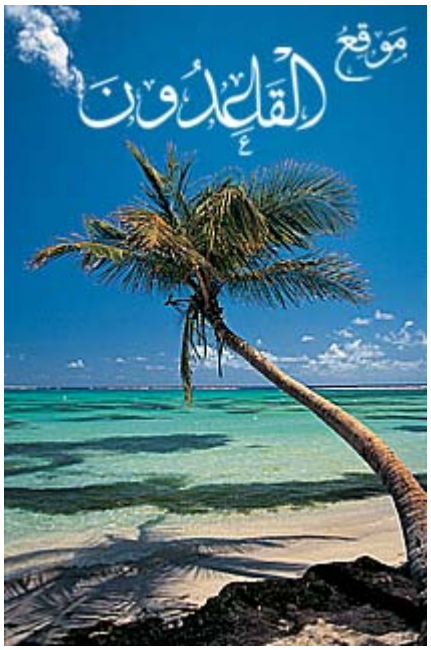
بعد

الفلتر Sharpen More

يعمل كما أنك تطبق الفلتر Sharpen عدة مرات متعاقبة ولا يملك أية خيارات.



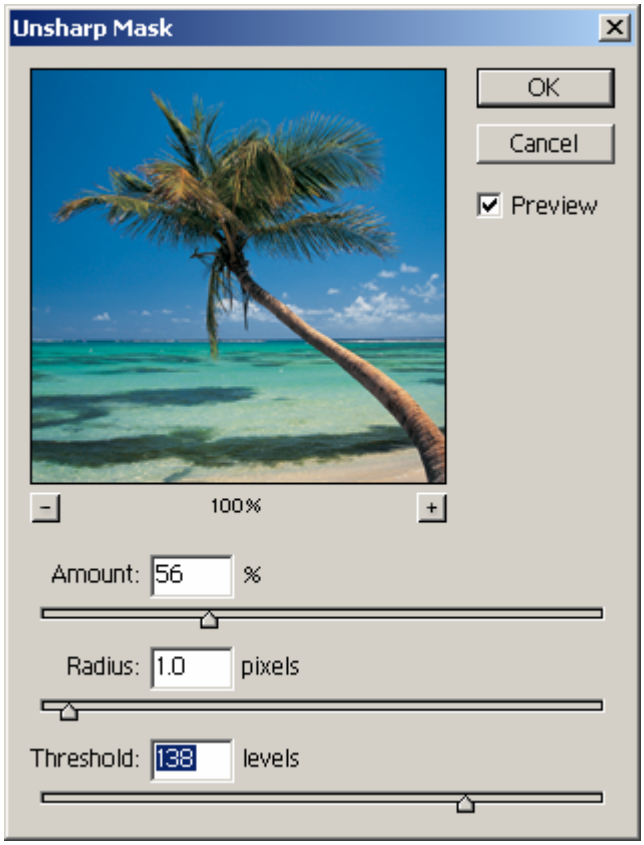
قبل



بعد

الفلتر Unsharp Mask

يستخدم هذا الفلتر غالباً عند إضافة اللمسات الأخيرة إلى الصورة الاحترافية أو عند تحضير الصور للطباعة، ويعتمد على تقنية فوتوغرافية تقليدية تتضمن ضم الصورة السالبة والصورة الموجبة المغبشة لإنتاج مطبوعة أوضح، ويسهل التحكم به أكثر من فلاتر **Sharpen** الأخرى. وتحدد قيمة **Amount** من ١٪ إلى ٥٠٠٪ مدى الضبط المطبق على البكسلات المتاثرة وتقع نقطة البدء الجيدة بين ١٠٠٪ و٢٠٠٪ لأن القيم العالية جداً يمكن أن توضح التفاصيل غير المرغوبة وتولد ضجيجاً، ويتحكم الخيار **Radius** بالمسافة المتاثرة على جانبي الحافة، بينما تحدد قيمة **Threshold** فرق السطوع المطلوب حتى تعتبر المنطقة حافة.



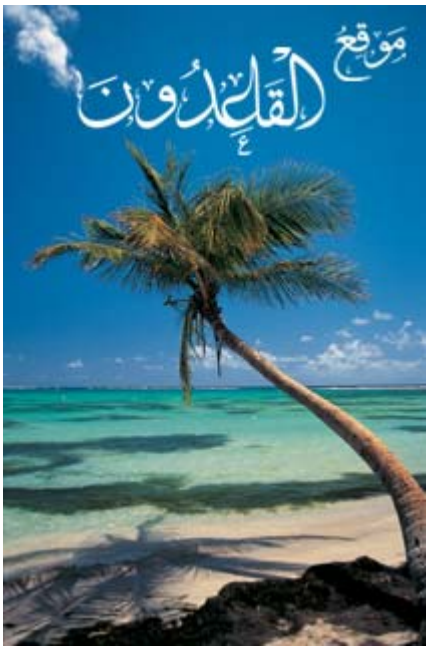
مجموعة فلاتر Sketch

أتت هذه الفئة من سلاسل الفلاتر **Galery Effects** وتنتج أغلب مرشحاتها مؤثرات مصممة تبدو مرسومة باليد بدلاً من التلوين، وقليل من هذه الفلاتر مثل **Chrome** و **Bas Relief** لا يمكن رسمها باليد إلا أنها ضمنت في هذه الفئة لسبب ما، وعموماً تبدو هذه الفلاتر رائعة عند الطباعة وهي طريقة

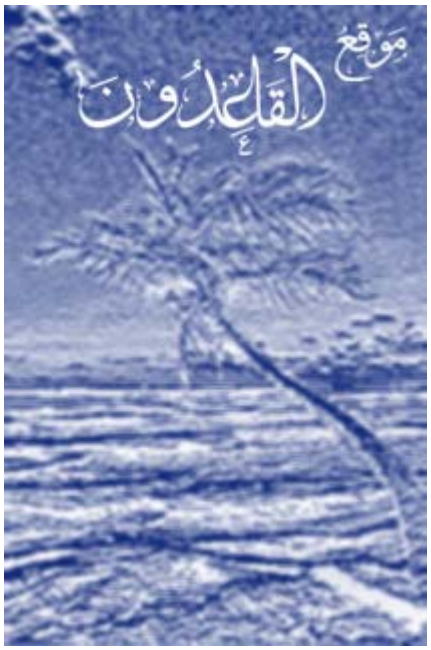
جيدة لتحويل الصورة الملونة إلى صورة بلونين، وتستعمل أغلبها اللون الأمامي أو اللون الخلفي في لائحة الادوات للحصول على مؤثراتها.

الفلتر Bas Relief

ينتج هذا المؤثر نسخة أدق وأكثر تفصيلاً من تأثير الفلتر **Emboss** باستخدام اللونين الأمامي والخلفي للمعان والظلال، ويمكنك تحديد مدى المحافظة على التفاصيل باستخدام المنزلقة **Detail** ومدى صقل السطوح باستخدام المنزلقة **Smoothness** ويمكنك أيضاً تحديد اتجاه الضوء بتزايد في الخطوة قدره ٥٤ درجة (الخيار **Light Direction**).

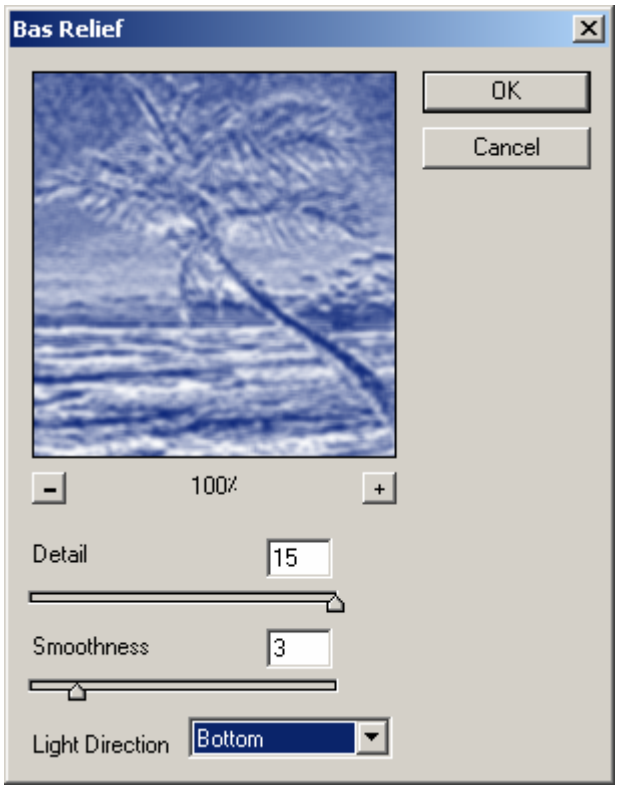


قبل



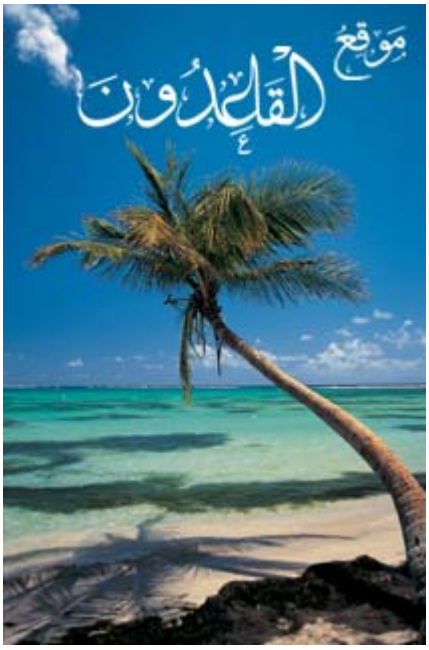
بعد

مربع حوار الفلتر:

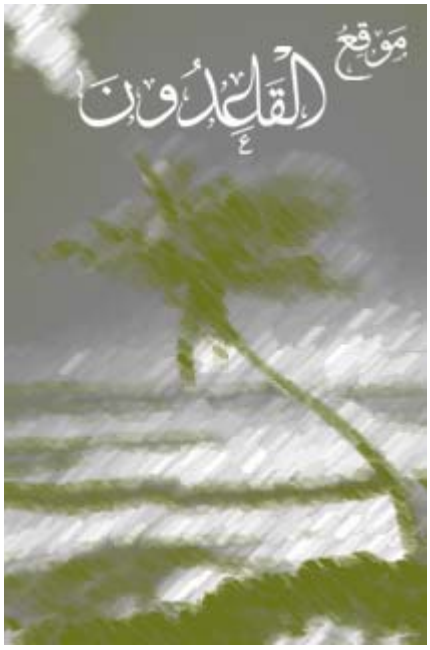


الفلتر Chalk & Charcoal

يجمع هذا الفلتر ضربات الطبشور باللون الخلفي وضربات الفحم باللون الأمامي لإنشاء صورة تبدو سريالية بشكل متطرف وذلك حسب اختيارات اللونين وتستطيع ضبط المنزلقة **Chalk Area** (منطقة الطبشور) و **Charcoal Area** (منطقة الفحم) بينما تحدد المنزلقة **Stroke Pressure** شدة المؤثر.

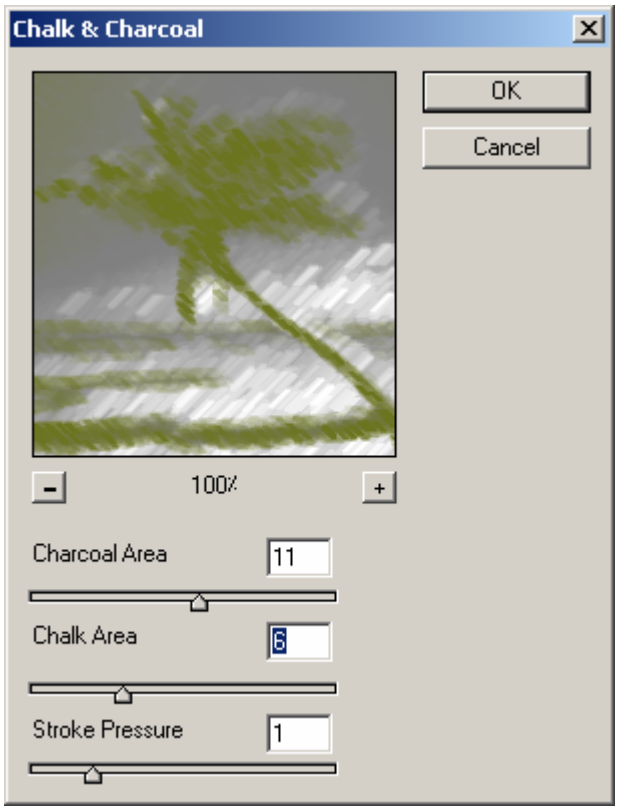


قبل



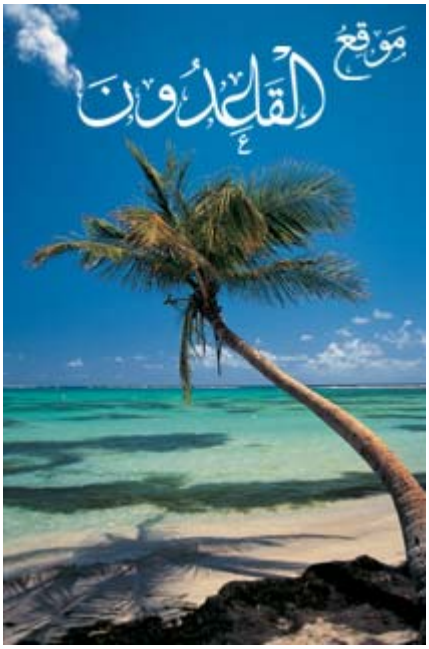
بعد

مربع حوار الفلتر:

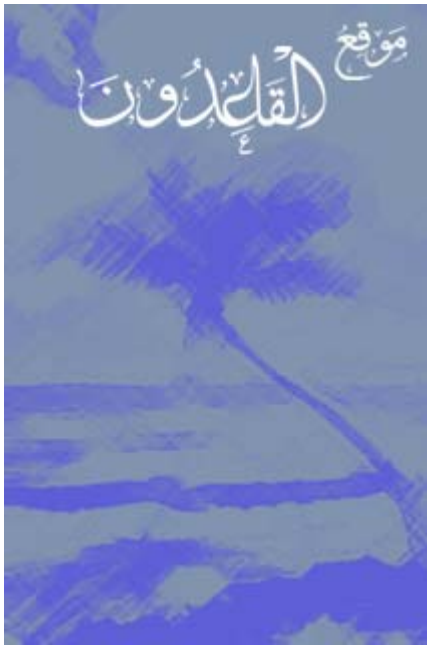


الفلتر Charcoal

يحول هذا الفلتر الصورة إلى مخطط فحمي فهو يلون المناطق المعتمة بضربات "فحمية" باستخدام اللون الأمامي بينما يلون المناطق الفاتحة التي تمثل الورقة باللون الخلفي وتحدد المنزلقة **Charcoal Thickness** عرض الضربات بينما تضبط المنزلقة **Detail** دقة ملاحقة المخطط لتفاصيل الصورة وتتحكم المنزلقة **Light/Dark Balance** مدى تغطية الصورة بالضربات الفحمية.

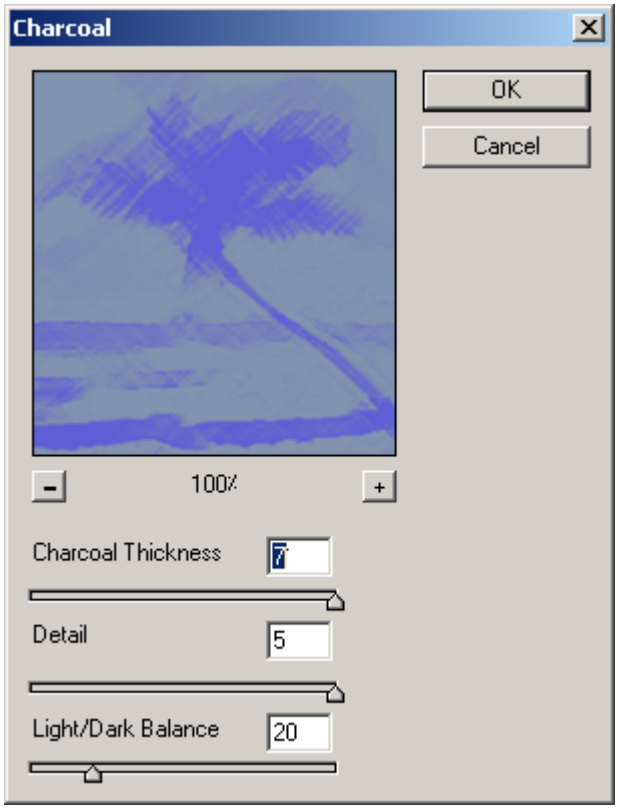


قبل



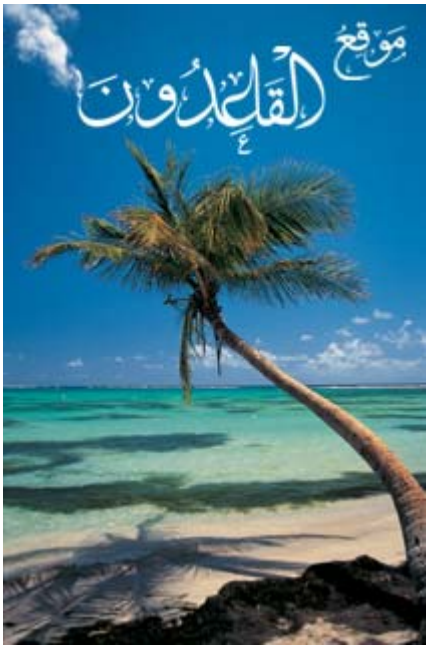
بعد

مربع حوار الفلتر:

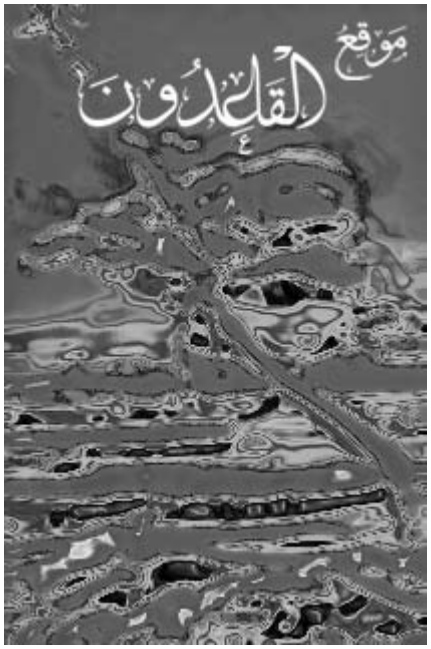


الفلتر Chrome

ينشئ هذا الفلتر مؤثراً مماثلاً للفلتر **Plastic Wrap** إلا أنه يكون رمادياً وأقوى بعدة مرات لذلك يتم طمس الصورة الأصلية تقريباً وتتحكم كل من المنزلقتين **Detail** و**Smoothness** بمدى المحافظة على الشكل الأصلي للصورة ولا يعتبر هذا الفلتر جيداً عند تطبيقه على كامل الصورة إلا إذا أردت شيئاً لا يمكن التعرف عليه مطلقاً ويمكنك محاكاة كائنات الكروم الناعمة بتطبيق الفلتر على كائن ومن ثم وضع صورة ملونة فوقه وعندما تعين نمط المزج على **Color** فيبدو وكأن لديك انعكاس للكائن.

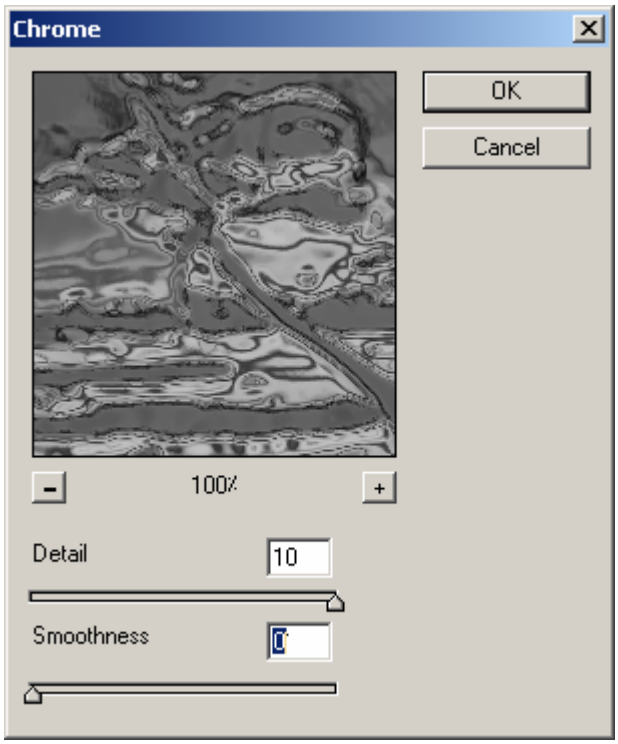


قبل



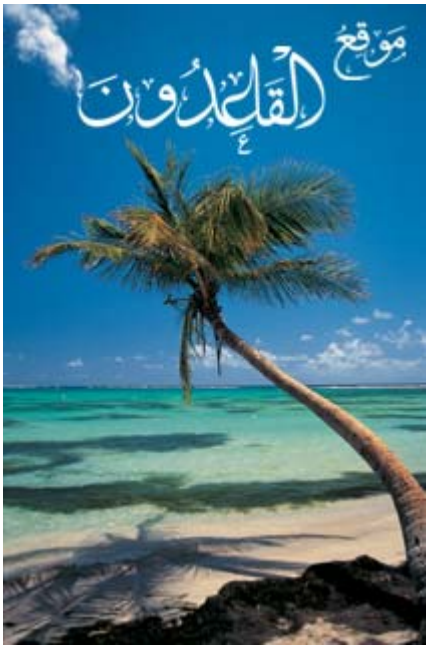
بعد

مربع حوار الفلتر:

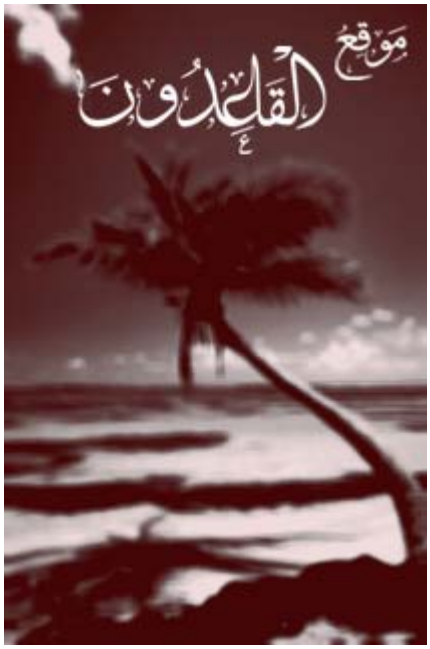


الفتلر Conte Crayon

ينتج هذا الفتلر أثر الكريون (قلم طباشير ملون أو شمع ملون) على ورقة نسيجية، وتكون ألوان هذه الأقلام عادة سوداء أو حمراء غامقة أو بنية لذلك عن البحث عن مؤثر كريون حقيقي يجب عليك استخدام أحد الألوان كلون أمامي وتستخدم الابيض أو الكريم أو الاسمر المائل للصفرة كلون خلفي.

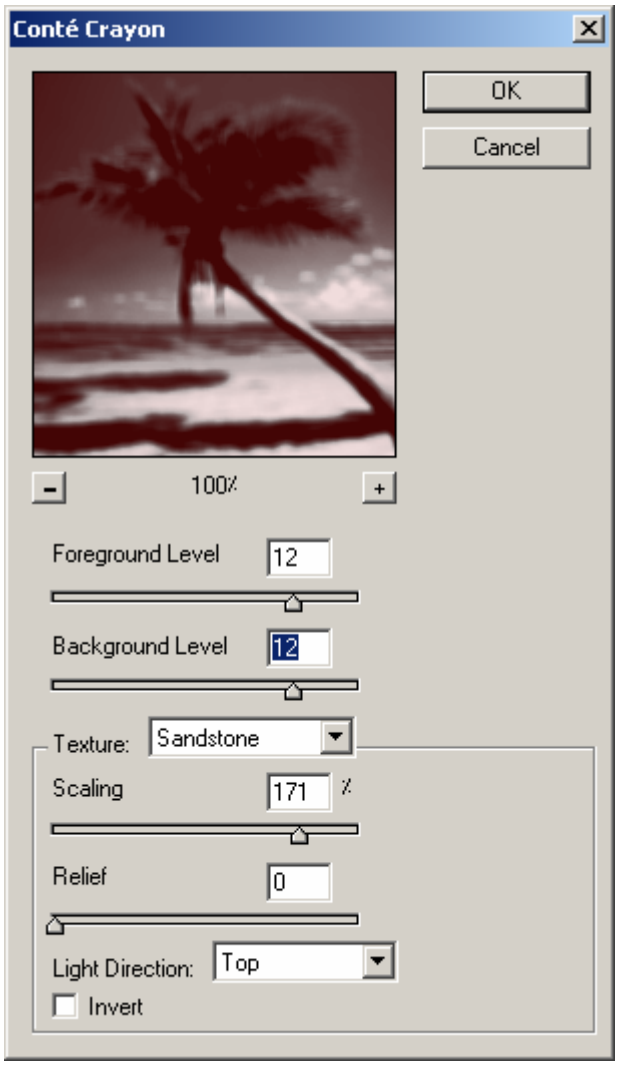


قبل



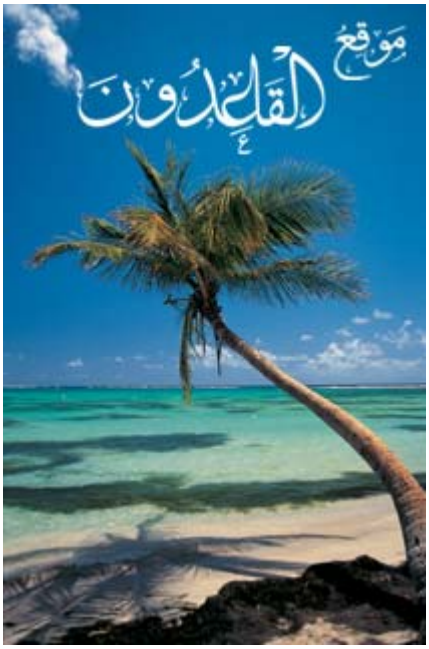
بعد

مربع حوار الفلتر:



الفلتر Graphic Pen

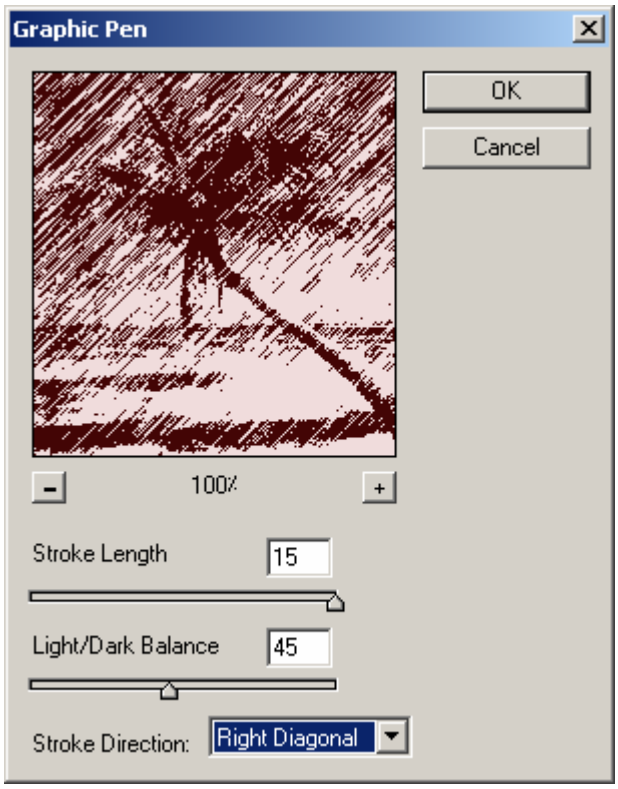
ينتج هذا الفتلر أثراً تخطيطياً بالقلم والحبر ولكن بدون حدود خارجية للشكل وإنما بضربات متدرجة ويمكنك تحديد طول الضربة بالخيار **Stroke Length** بينما تحدد المنزلقة **Light/Dark Balance** كيفية تغطية الصورة باللونين الأمامي والخلفي وتوزع التعيينات المتوسطة لهذا الخيار الألوان بالتساوي ولديك أربع خيارات لاتجاه الضربة **Stroke Direction**.



قبل

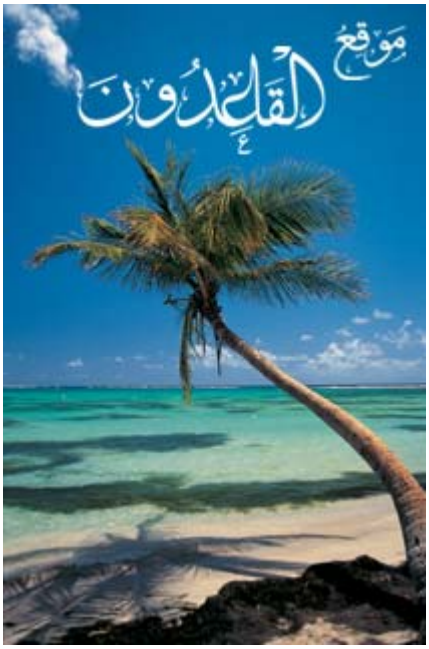
بعد

مربع حوار الفلتر:



الفلتر Halftone Pattern

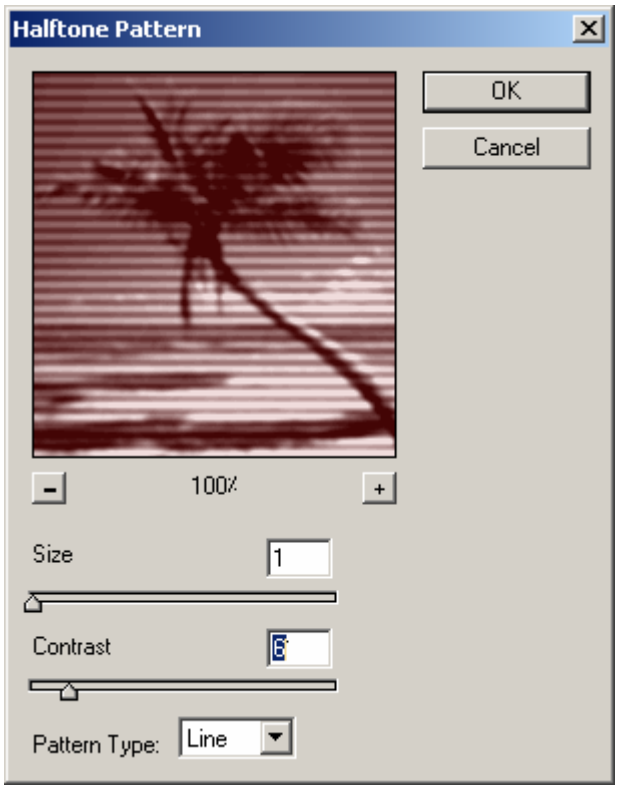
يحول هذا الفلتر الصورة إلى نقوش مسبقة الصنع ذات ألوان تدرج رمادي (يشبه الفلتر ColorHalftone) إلا أنه يضع المؤثر فوق الصورة الموجودة ويعيد تلوينها بتركيبة من **اللونين الأمامي والخلفي**، وتحتوي القائمة المنبثقة Pattern Type (نمط النقش) ثلاثة خيارات: Circle دائرة، Dot بقعة، Line خط. وتضبط المنزلقة Size قياس النقش بينما تتحكم المنزلقة Contrast بمدى ظهوره.



قبل

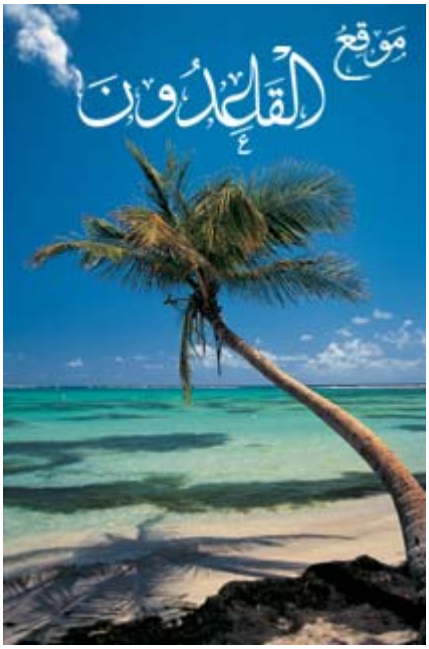
بعد

مربع حوار الفلتر:



الفتلر Note Paper

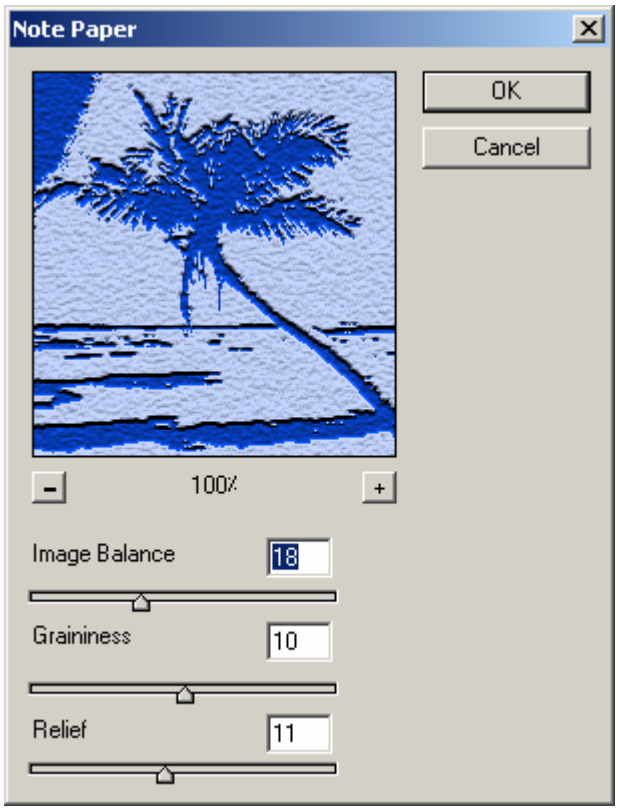
يحول هذا الفتلر الصورة إلى شكل نافر على الورقة ذات حبيبات ويعيد تلوينها بتركيبة من **اللونين الأمامي والخلفي** ويمكنك التحكم بكمية التفاصيل في الصورة باستخدام المنزلقة **Image Balance** والتحكم بارتفاع البروز باستخدام المنزلقة **Relief** بينما تؤثر المنزلقة **Graininess** على نسيج الورقة (مصقولة أو تحوي ضجيجا).



قبل

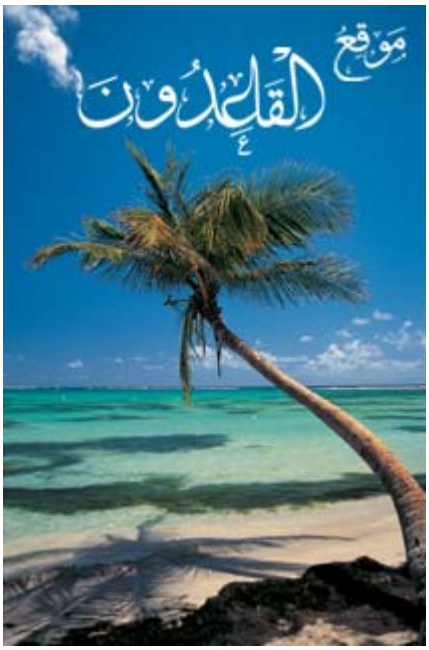
بعد

مربع حوار الفلتر:

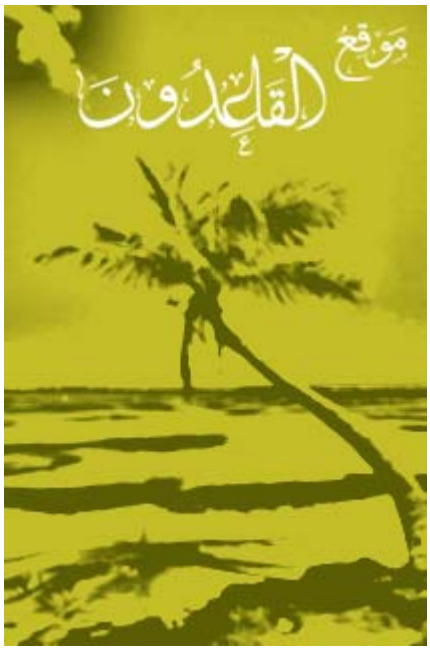


الفلتر Photocopy

ينتج هذا الفلتر أثراً مغبشاً ومقلماً وينقص عدد الألوان في الصورة بشكل مشابه للصورة المستنسخة بآلة تصوير رديئة ويستخدم في ذلك **اللونين الأمامي والخلفي**، ويمكنك اختيار مدى المحافظة على التفاصيل باستخدام المنزلقة **Detail** واختيار التنعيم باستخدام المنزلقة **Darkness**.

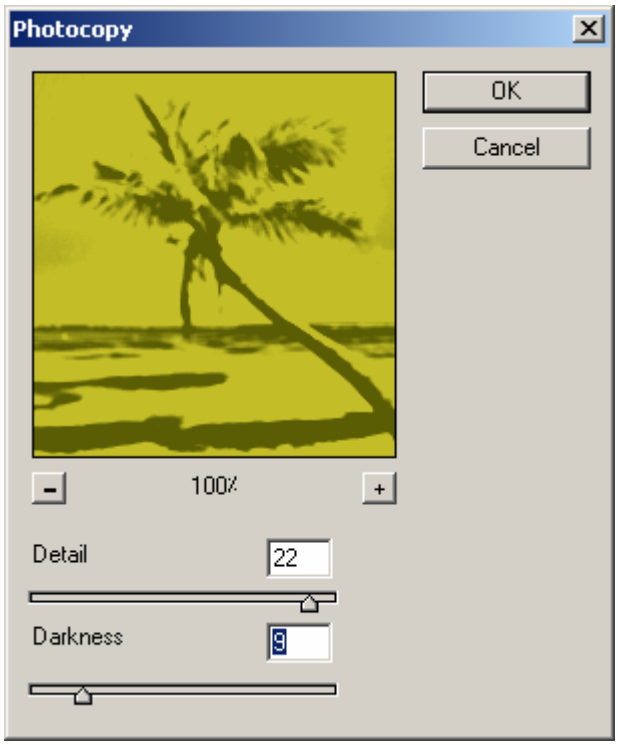


قبل



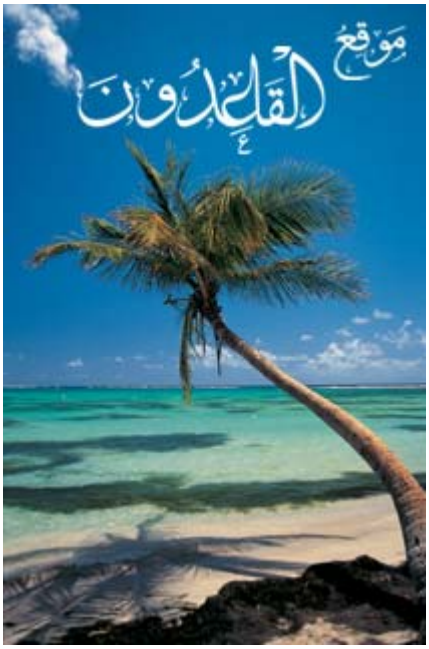
بعد

مربع حوار الفلتر:

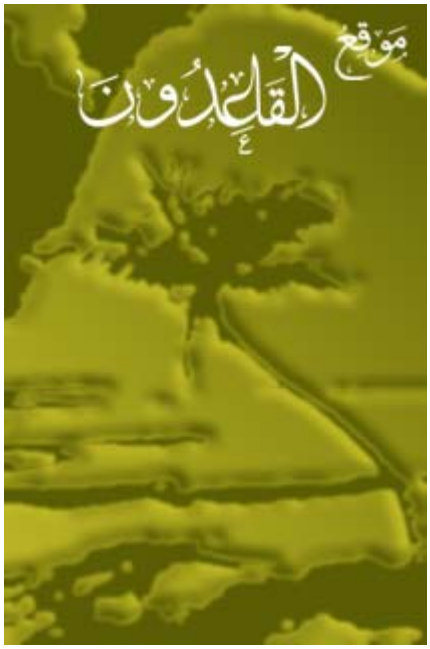


الفتلر Plaster

يضيف تاثيراً بارزاً إلى الصورة وذلك برفع المناطق الغامقة وخفض المناطق الفاتحة، وتحدد المنزلقة Image Balance النقطة التي يتم تلوين البكسلات الأعلى منها **باللون الأمامي** والبكسلات الأخفض **باللون الخلفي**، بينما تحدد المنزلقة Smoothness مدى تطبيق النسيج الجصي على الصورة وتحتوي القائمة المنبثقة Light Direction (اتجاه الاضاءة) ٨ خيارات بخطوة مقدارها ٤٥ درجة.

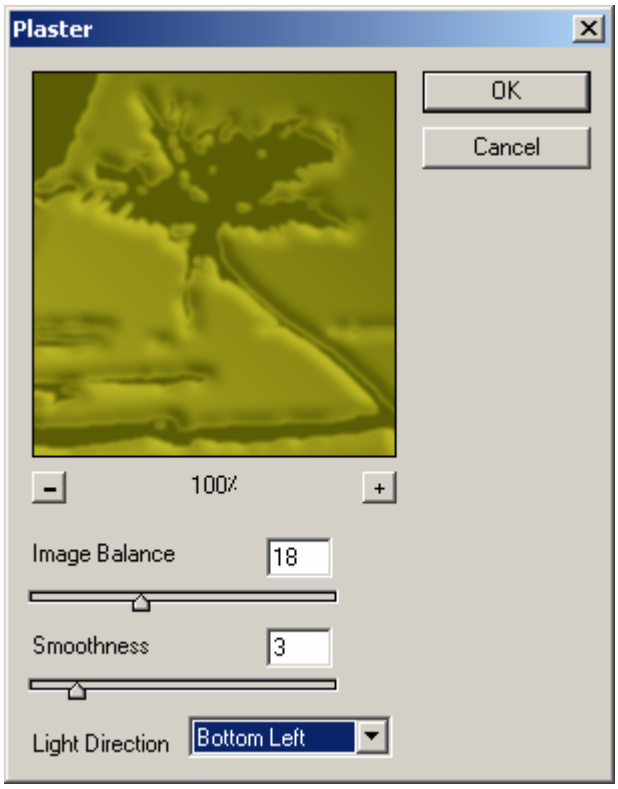


قبل



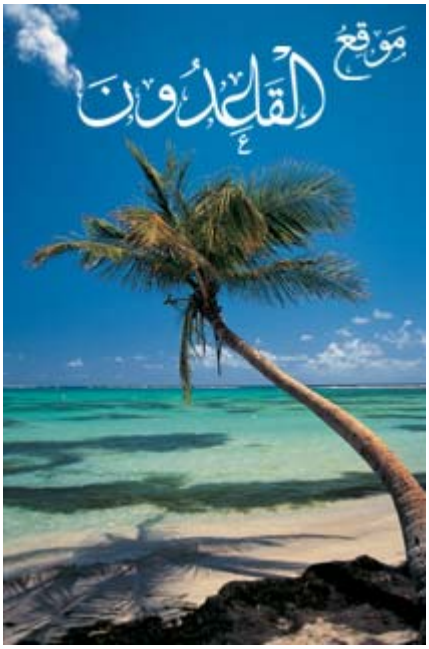
بعد

مربع حوار الفلتر:

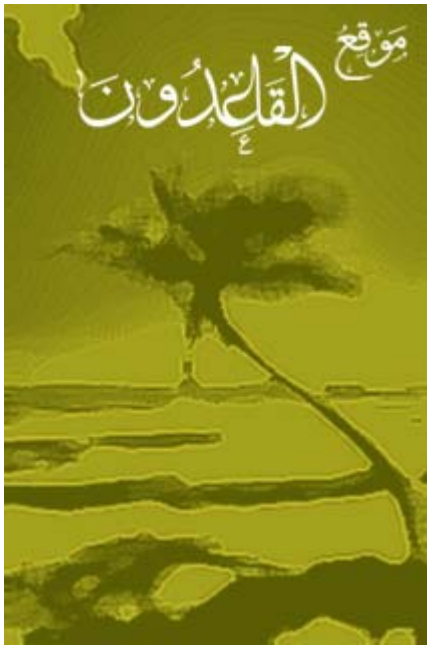


الفتلر Reticulation

يزودك هذا الفتلر بمؤثر فوتوغرافي تتحطم فيه الطبقة الحساسة من الفليم أثناء المعالجة وينتهي إلى مشابهة الفلتر **Mezzotint** مع تطبيق الضجيج ذي الأشكال عشوائية إلى الصورة وتحدد المنزلقة **Density** كثافة توضع النقاط ودقة اتباعها لأشكال الصورة وتتحكم المنزلقتان **Foreground Level** و**Background Level** بمدى استعمال اللونين الأمامي والخلفي على الترتيب في الصورة الناتجة.

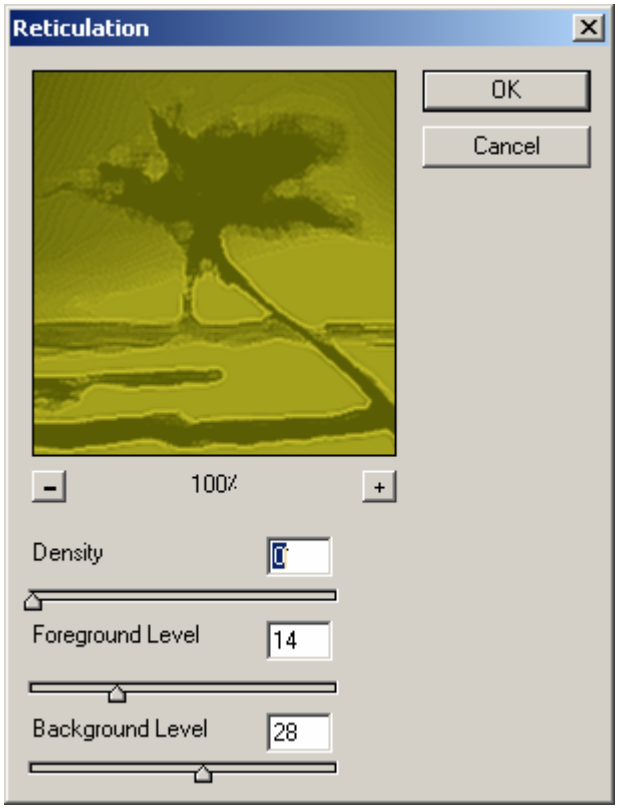


قبل



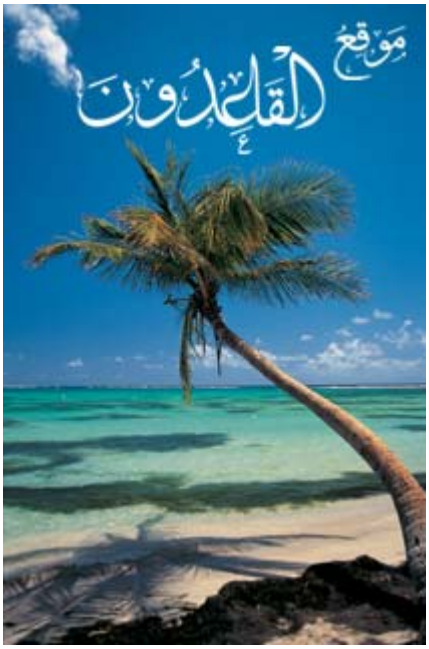
بعد

مربع حوار الفلتر:

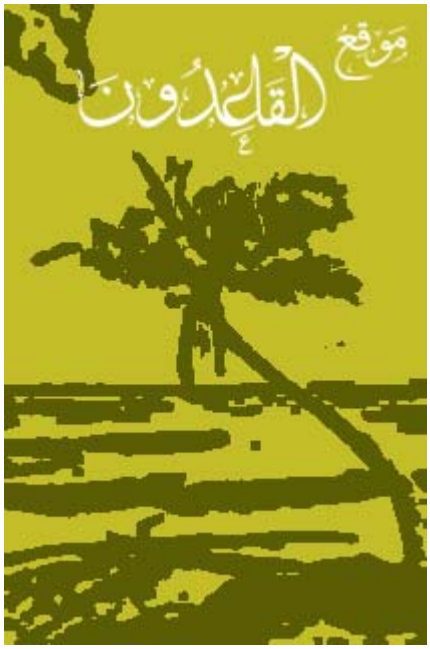


الفلتر Stamp

يجمع هذا الفلتر أثري الأمر **Threshold** (العتبة) والفلتر **Median** لذلك يسمح لك بإنشاء صورة ذات لونين حيث يتم تحديد القطع بين اللونين بحسب تعيين المنزلقة **Light/Dark Balance** ويأتي الجزء **Median** في المنزلقة **Smoothness** التي تستطيع صقل الحواف الخشنة.

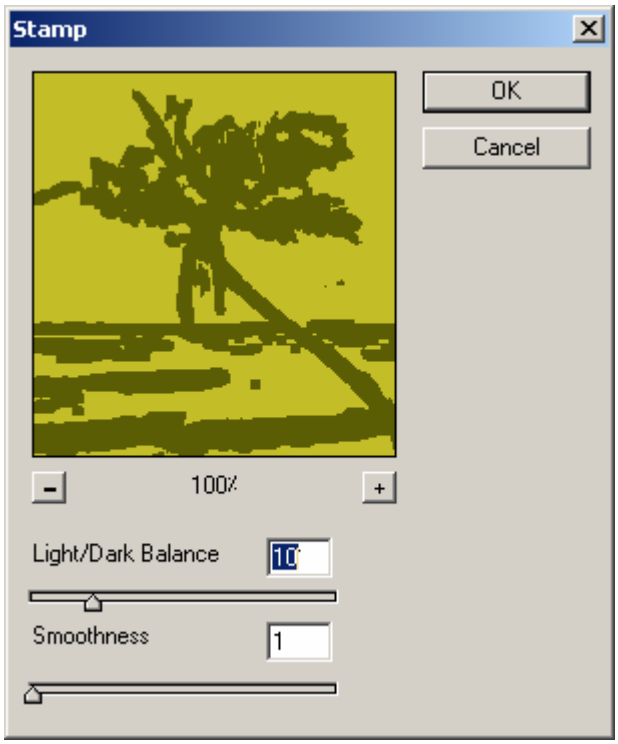


قبل



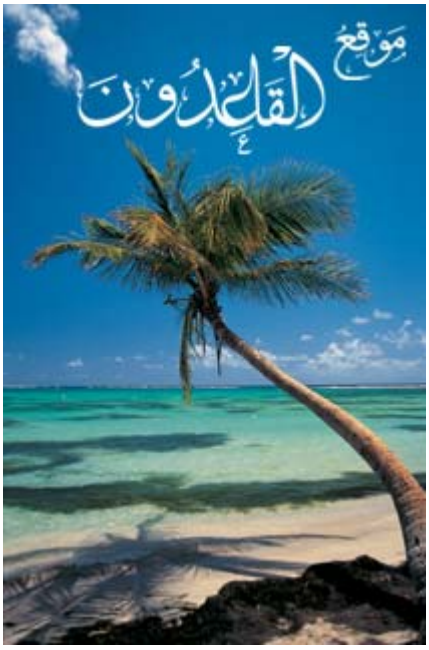
بعد

مربع حوار الفلتر:

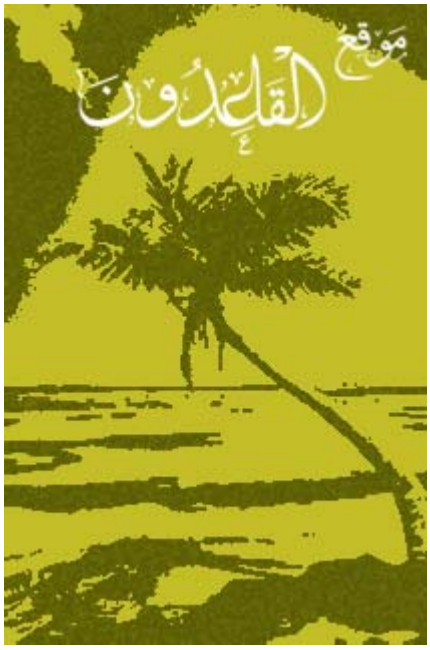


الفلتر Torn Edges

ينقص هذا الفلتر عدد الألوان في الصورة إلى لونين مع انتقالات ضبابية بين المناطق الملونة المختلفة، ولا يبدو هذا الفتلر مشابهاً لحواف الورقة الممزقة بشكل خاص وتتحكم المنزلقة **Image Balance** بالكميات النسبية المستخدمة من اللونين الأمامي والخلفي، ويتم التحكم بنعومة الحواف باستخدام المنزلقة **Smoothness** بينما تتحكم المنزلقة **Contrast** بمزج الونين بنعومة أو ببقع مثلمة (التعيينات العالية) أو غير ذلك (التعيينات المتوسطة).

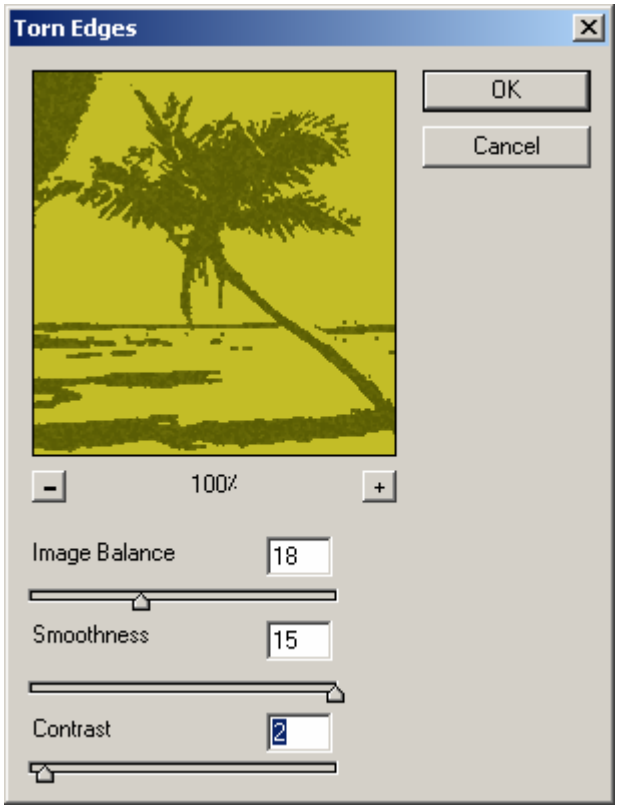


قبل



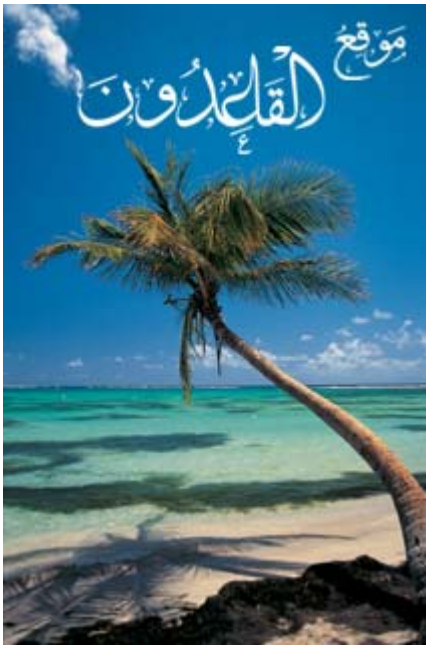
بعد

مربع حوار الفلتر:

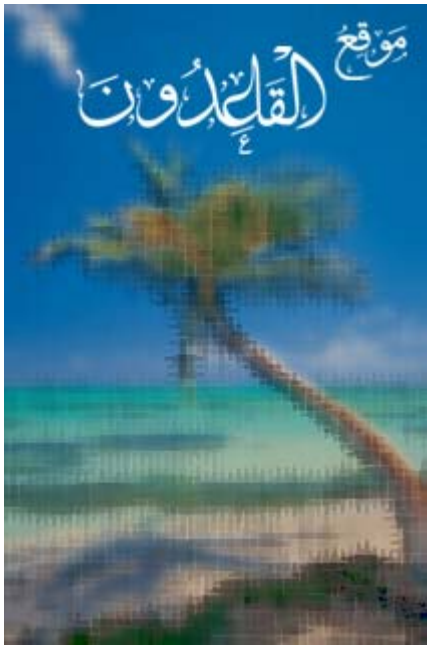


الفلتر Water Paper

يحاكي هذا الفلتر تأثير التلوين على ورقة رطبة والذي يجعل الألوان مغبشة وينقص التباين في الصورة وتماثل المنزلقة **Fiber Length** طول الضربة **Strokes Length** في الفلاتر الأخرى، بينما تؤثر المنزلقتان **Brightness** و **Contrast** على مدى فقدان الصورة لتفاصيلها وتباينها.

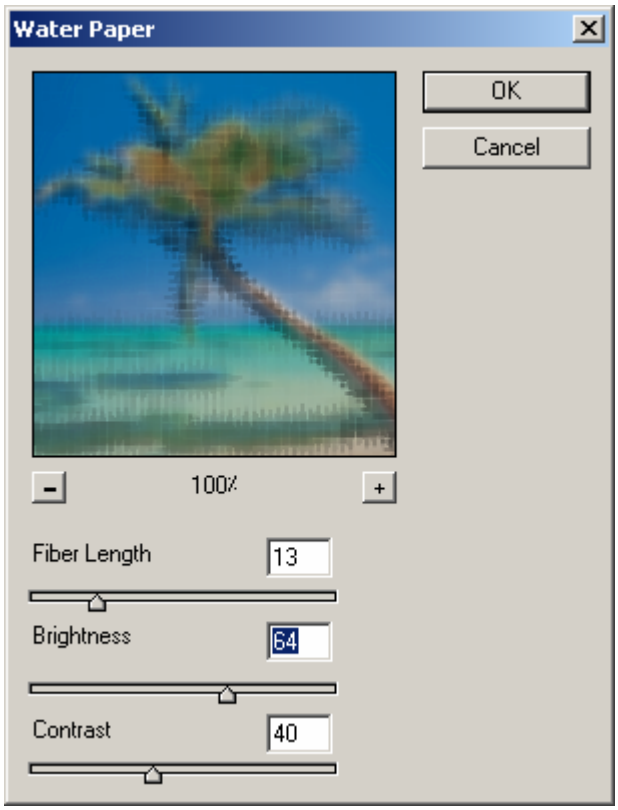


قبل



بعد

مربع حوار الفلتر:



مجموعة فلاتر Stylize

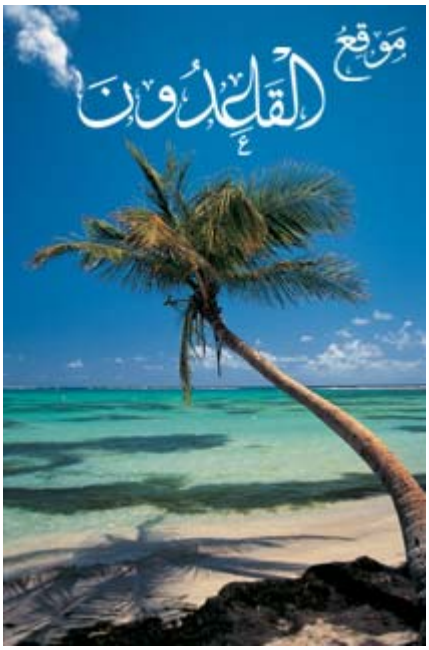
تنتج فلاتر Stylize التسعة مؤثرات جمالية مبالغ فيها بالتركيز على التباين في الصورة.

الفلتر Diffuse

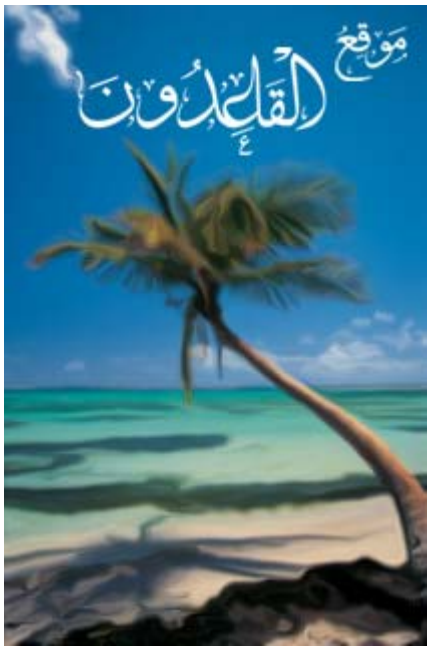
يبعثر هذا الفلتر بكسلات عرضية حول الصورة بشكل عشوائي وله ٣ أنماط (mode):

- **Normal** يظهر جميع البكسلات المنقولة.
- **Darken Only** يظهر فقط البكسلات المنقولة الأغمق من البكسلات المحيطة بها.
- **Lighten Only** يظهر فقط البكسلات المنقولة الأفتح من البكسلات المحيطة بها.
- **Anisotropic** يظهر فقط البكسلات المنقولة باتجاه التغيير الأقل في الألوان.

وقد يعطي هذا الفلتر تغييراً كبيراً عند تطبيقه لمرة واحدة غير أنه يمكن تطبيقه عدة مرات متعاقبة لإعادة ترتيب البكسلات بشكل كاف في الصورة.

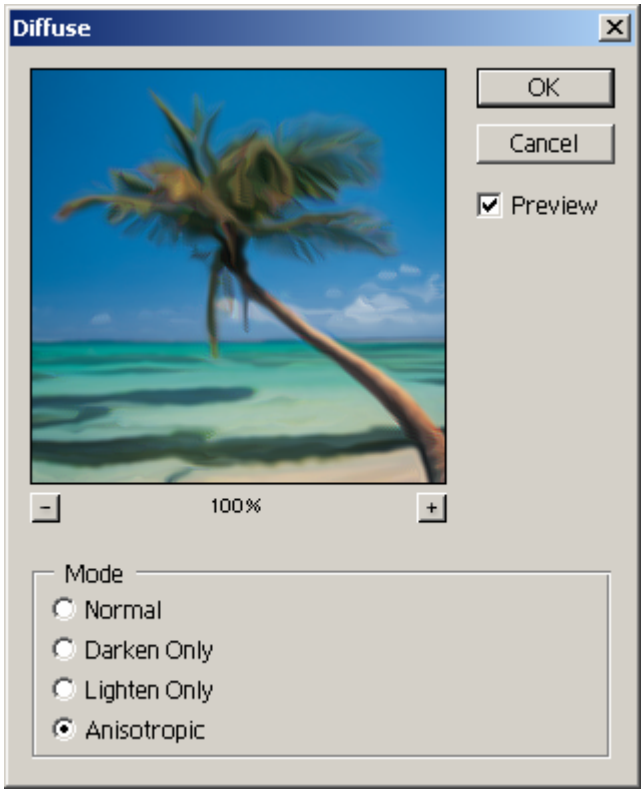


قبل



بعد

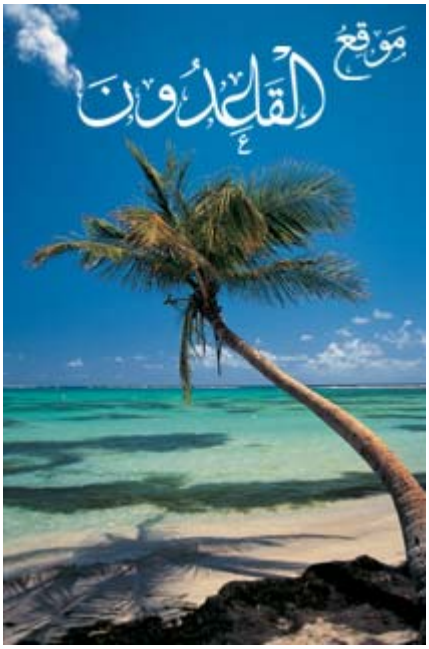
مربع حوار الفلتر:



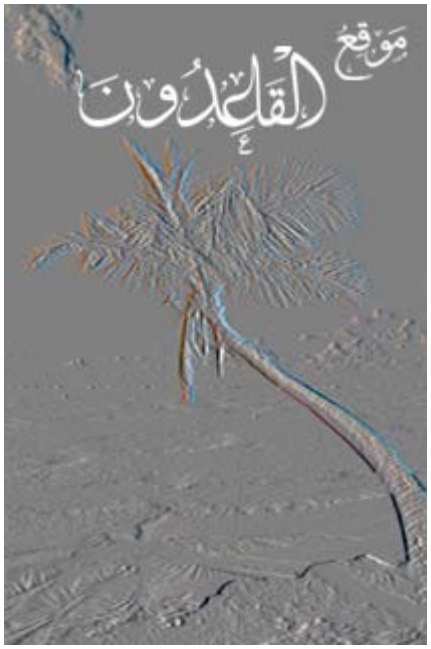
الفلتر Emboss

يقوم هذا الفلتر برص الصورة ويحول أغلب الصورة إلى اللون الرمادي، ويحافظ على ألوان الصورة فقط في جوانب المناطق النائية أو البارزة وتستطيع التحكم بزاوية التنفير (الخيار **Angle**) وارتفاعه (الخيار **Height**)، وكمية التفاصيل المتبقية في الصورة (الخيار **Amount**)، وكلما ارتفعت تعيينات الارتفاع والكمية كلما زادت الألوان المتبقية في الصورة.

ويسمح لك الخيار **Angle** بالتحكم بتنفير الصورة نحو الأعلى أو نحو الاسفل، وإذا لم تعرف اتجاه النقش بعد تطبيق الفلتر يمكنك عكس النتيجة وهذا ما يعطيك نفس النتيجة التي تحصل عليها إذا غيرت الزاوية ١٨٠ درجة، ومن الأفضل عموماً انقاص إشباع الصورة إما قبل تطبيق الفلتر أو بعد تطبيقه مباشرة لأن الألوان القليلة التي تبقى قد تكون مزعجة وتشتت الانتباه، وإذا أردت إضافة نسيج إلى الصورة مع المحافظة على ألوانها قم بنسخ الطبقة الأصلية إلى الطبقة الأعلى منها ومن ثم قم بتغيير الطبقة الأصلية وبعد ذلك انقص الإشباع وغير نمط المزج إلى **Hard Light** وهكذا تبدو ألوان الطبقة الأصلية من خلالها بينما تضيف الطبقة النافرة الشعور بالبعد الثالث ويمكنك التحكم بدرجة النسيج المضاف إما بتغيير تعتيم الطبقة أو بتغبيش الطبقة النافرة ويعتبر هذا الفلتر نقطة بداية للكثير من مؤثرات النصوص والأنسجة.

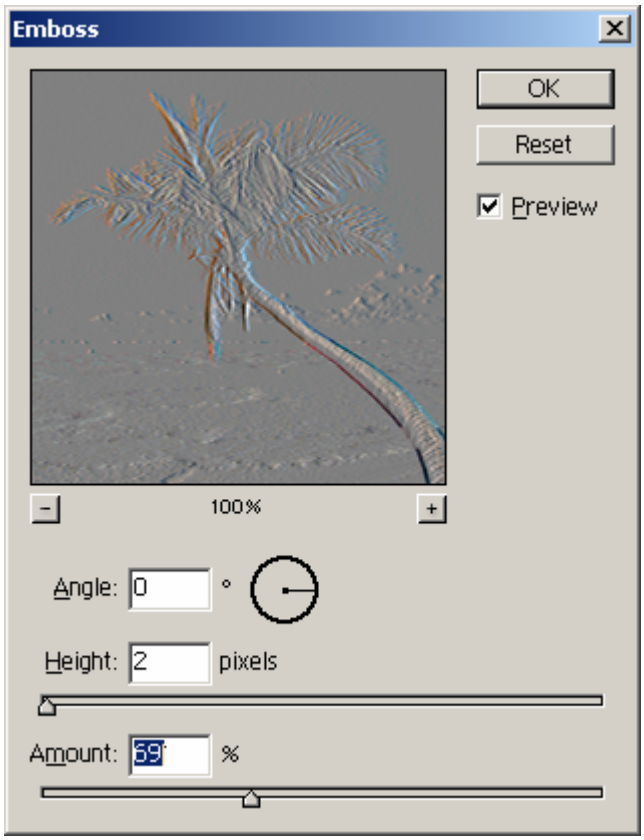


قبل



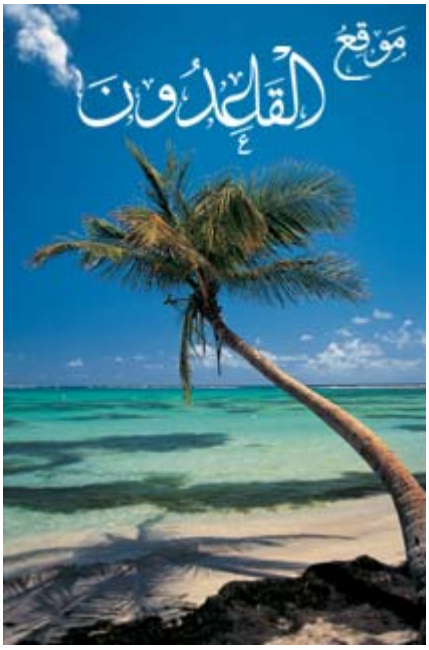
بعد

مربع حوار الفلتر:



الفتلر Extrude

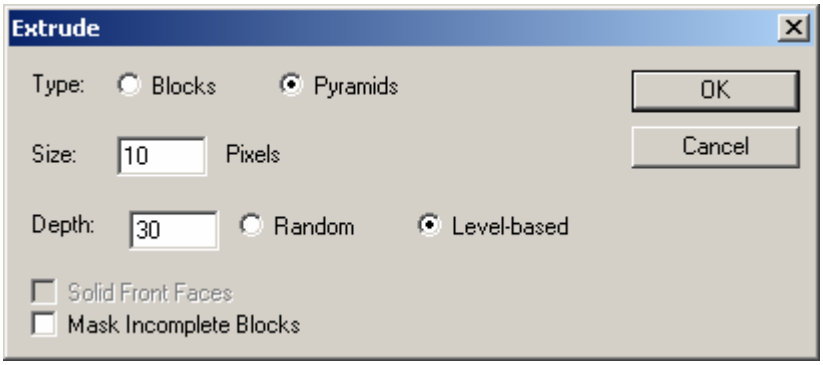
يقوم هذا الفلتر بلصق الصورة الموجودة على سطوح صفوف من القطع المربعة أو الاهرام (الخيار **Solid Front Faces**) مع إمكانية جعل كل قطعة ذات لون مصمت مساو لمعدل الألوان في تلك النقطة من الصورة الأصلية، ويبدو هذا الفلتر واعداً -مولد حقيقي للكائنات ثلاثية الأبعاد مضمن في الفوتوشوب - ولكنه ليس فاتناً بشكل مميز، وتحدد قيمة **Size** حجم القطع أو الاهرام بينما تحدد قيمة **Depth** طولها واختر **Random** لتغيير ارتفاع كل قطعة أو **Level-Based** لجعل القطع أكبر في المناطق الأسطع من الصورة، وتستطيع استخدام هذا الفلتر للحصول على مؤثرات أكثر دقة (مثل إنشاء سياج من السلاسل في مقدمة الصورة) بتطبيق هذا الفلتر على طبقة ذات لون مصمت وتنفيرها وانقاص إشباعها وتغيير نمط المزج إلى **Hard Light** وبعد ذلك يمكنك تغبيشها بقدر الحاجة وطبعا يستطيع الفلتر **Extrude** انشاء جلود زواحف جيدة أيضاً.



قبل

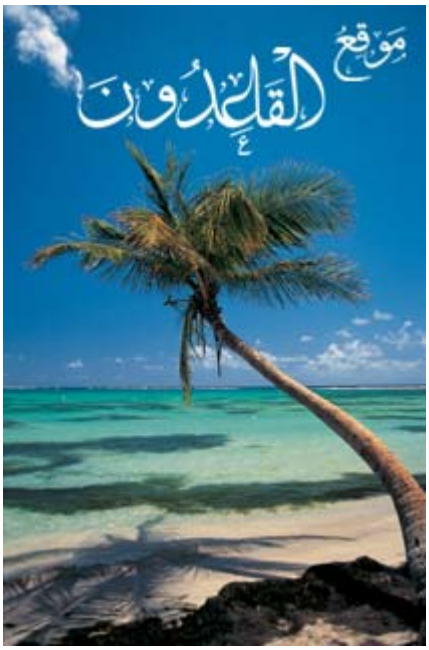
بعد

مربع حوار الفلتر:



الفلتر Find Edges

يقوم هذا الفلتر بتشديد جميع حواف الصورة ويعكس الكثير من الألوان ولا يحوي أية خيارات وإذا انقصت إشباع النتيجة تحصل على كليشة، ويعتبر أحد الفلاتر الرئيسية لإنشاء الأنسجة وبعض أنواع المؤثرات الخاصة، وكان هذا الفلتر في النسخ الأقدم يحافظ على الألوان الأصلية للحواف في الصورة الناتجة ولكن يجعل خلفية الصورة سوداء ويمكنك الحصول على الأثر نفسه بعكس نتيجة الفلتر.

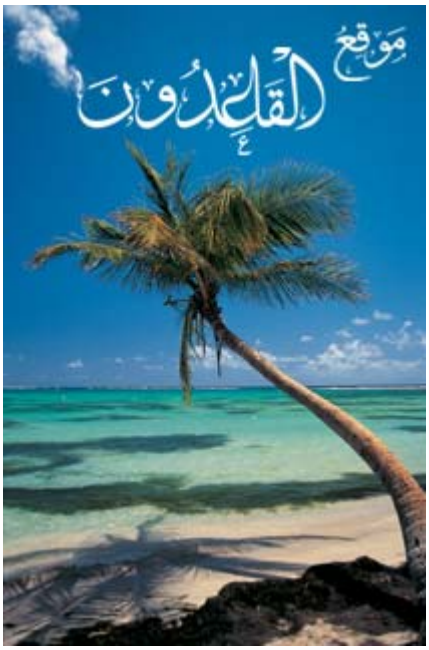


قبل

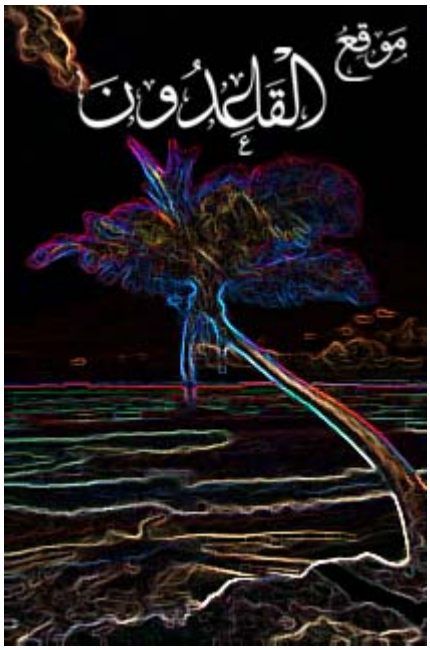
بعد

الفلتر Glowing Edges

ينتج هذا الفلتر توليفة من الفلتر **Find Edges** والامر **Invert** وتحدد قيمة **Edge Width** عرض الحافة بينما تحدد قيمة **Edge Brightness** سطوع الحافة وتتحكم قيمة **Smoothness** بنعومة الحواف وكلما كبرت القيمة الأخيرة كلما نقصت الحواف المكتشفة.

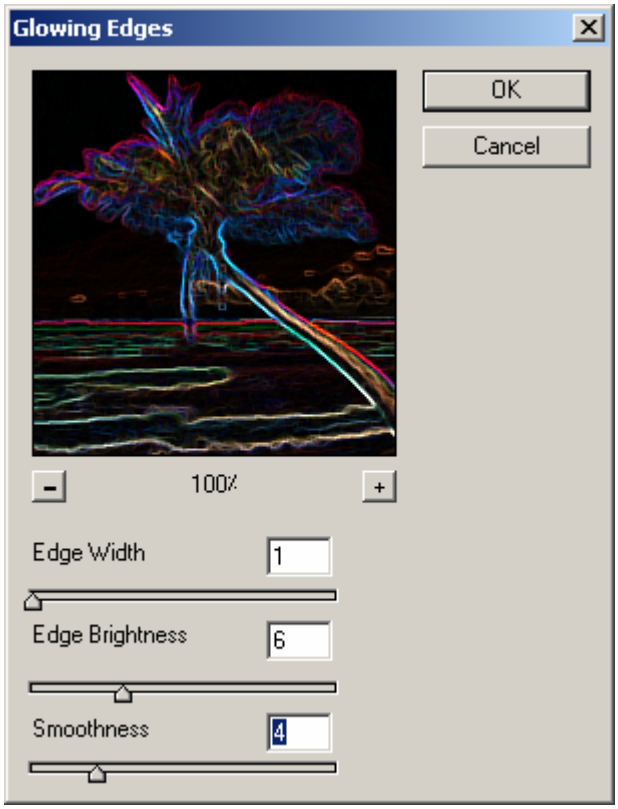


قبل



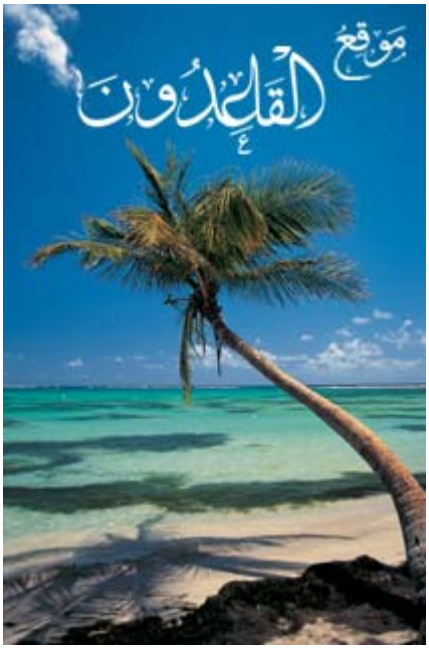
بعد

مربع حوار الفلتر:

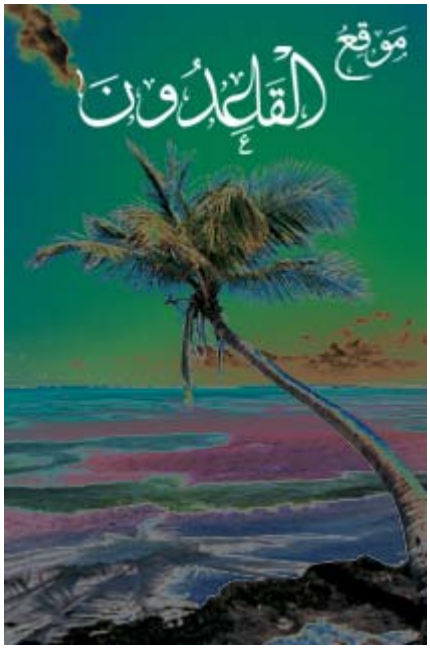


الفلتر Solarize

ويعني (التشميس) ولا يملك أية خيارات.



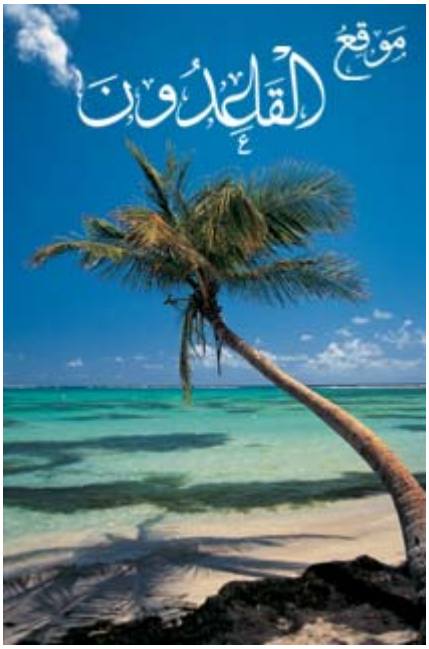
قبل



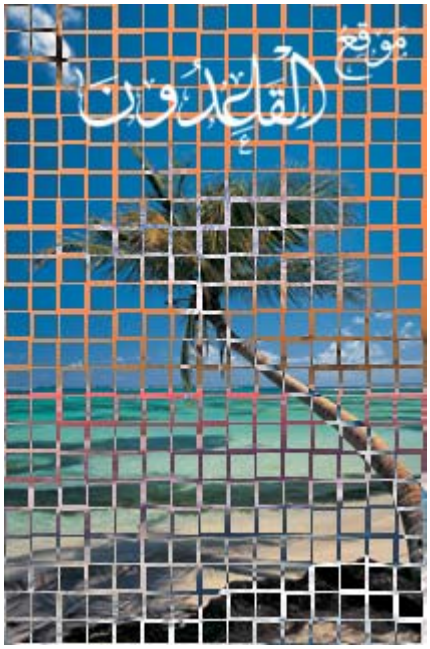
بعد

الفلتر Tiles

يحطم الفلتر إلى عدد من القطع المربعة يحددها المستخدم ويزيحها -٩٩٪ من عرض القطع كحد أقصى بعيداً عن موضعها الحالي ولا يحوي الفلتر نافذة معاينة ويمكنك تحديد ما يظهر في الثقوب الموجودة بين البلاطات باستخدام الخيار **Background Color** (اللون الخلفي) أو **Foreground** (اللون الأمامي) أو **Inverse Image** (عكس الصورة) أو **Unaltered Image** (الصورة بدون تغيير).

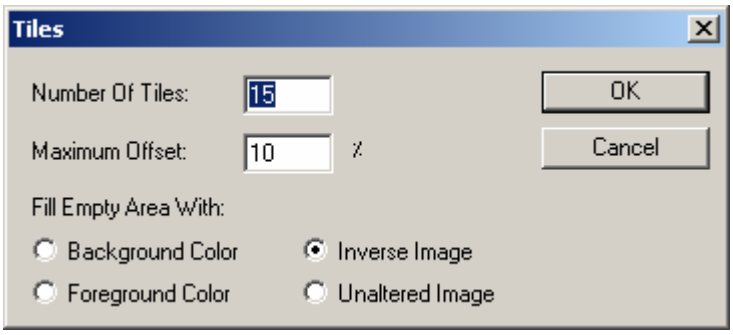


قبل



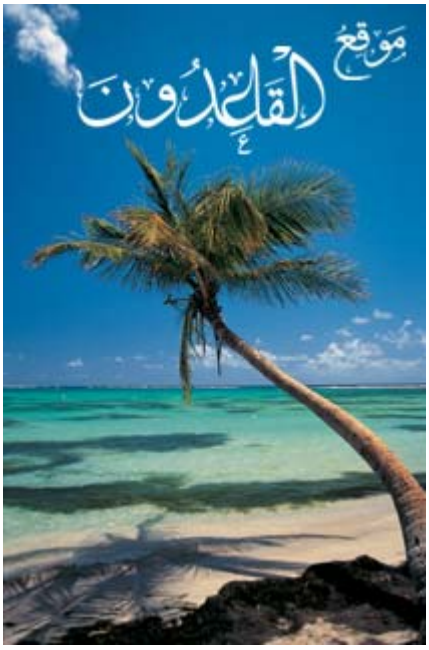
بعد

مربع حوار الفلتر:

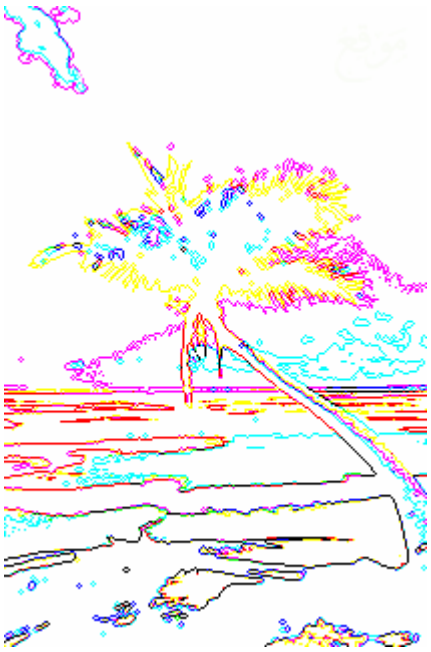


الفلتر Trace Contour

يحول هذا الفلتر الصورة إلى شيء يشبه خرائط المستويات الجغرافية بتحديد المناطق الأشد سطوعاً أو الأشد عتمة في كل قناة من الصورة، وتعليم الخطوط المحيطة بهذه المناطق وإنشاء الخطوط ضيقة من الألوان الرئيسية، ويحدد تعيين **Edge** تعليم الخطوط المحيطة بالمناطق الأشد ظلمة أو الأشد سطوعاً بينما تحدد قيمة **Level** مستوى السطوع الذي يتم تعليم الخط المحيط بالمنطقة الأعلى أو الأدنى منه وإذا رغبت تعليم الخط المحيط بمنطقة محددة استخدم لائحة المعلومات (**Info**) لتحديد مستوى سطوعها ومن ثم استخدم هذه القيمة لتعيين **Level** ويتضمن هذا الفلتر معاينة لكامل الصورة لذلك يمكنك أن ترى بدقة ما يحدث عند تطبيق الفلتر ويعتبر هذا الفلتر رائعاً عند استخدام الامر **Fade** (التلاشي) وتغيير نمط المزج ويمكنك إضافة التفاصيل إلى حافة في الصورة بملاشاة الفلتر باستخدام النمط **Multiply**.

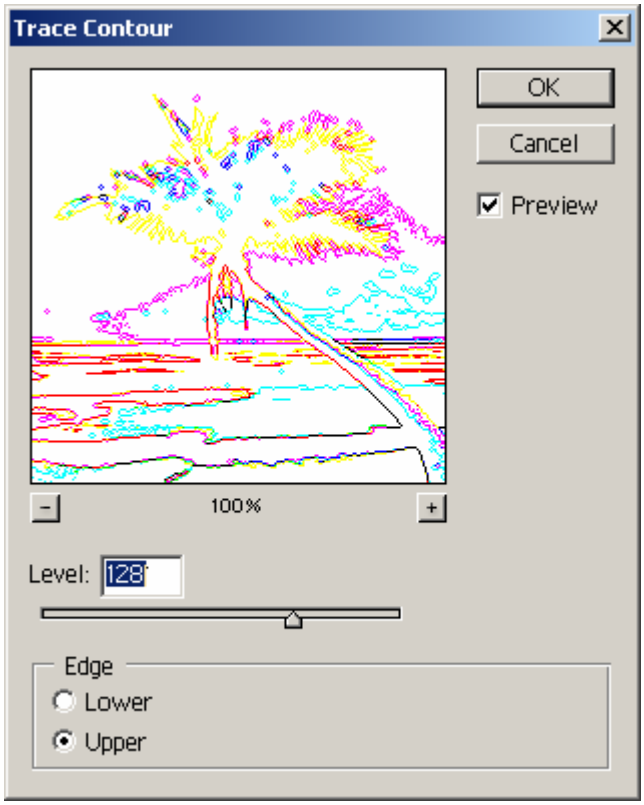


قبل



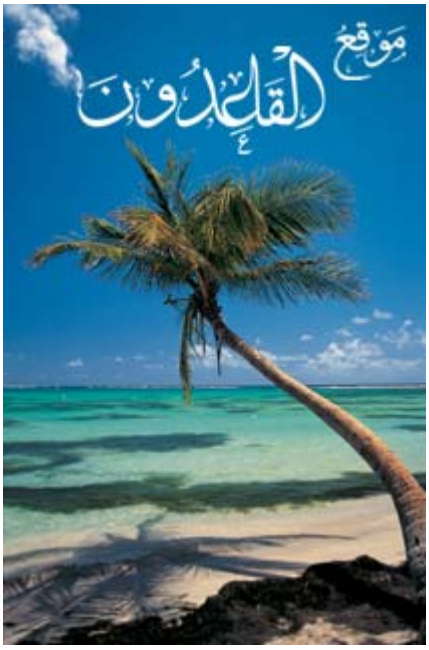
بعد

مربع حوار الفلتر:

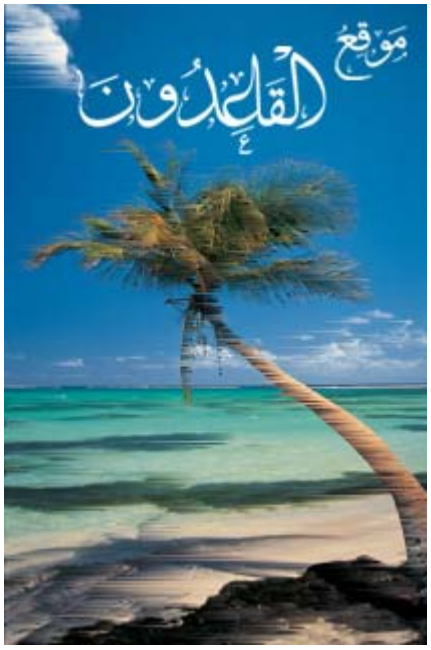


الفلتر Wind

يعمل هذا الفلتر بشكل مشابه للفلتر **Motion Blur** إلا أنه لا يغبش الصورة لأنه يؤثر على الحواف فقط، وبدلاً من ذلك تبدو عناصر الصورة تعصف بالاتجاه الذي تحدده (باستخدان التعيين **From The Left** أو **From The Right**) ويمكنك أيضاً اختيار سرعة الريح (الخيارات **Wind** أو **Blast** أو **Stagger**).

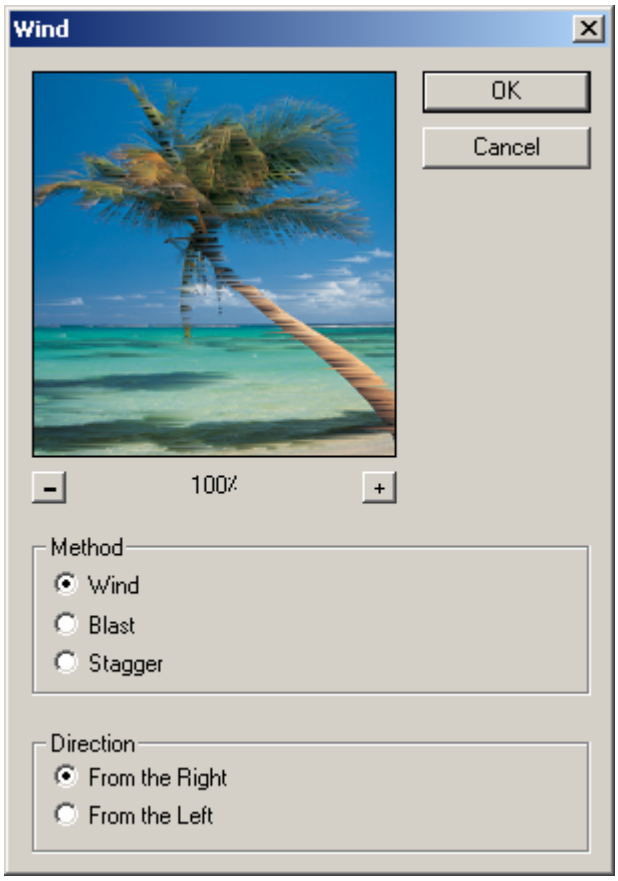


قبل



بعد

مربع حوار الفلتر:



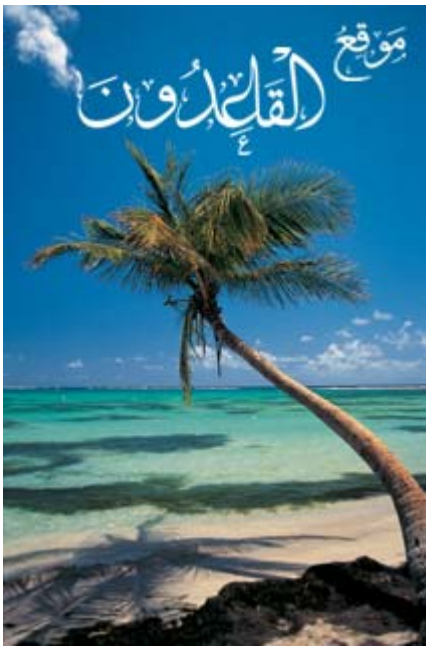
مجموعة فلاتر Texture

تضيف هذه المجموعة من الفلاتر أنسجة إلى الصورة كما يوحي اسمها.

الفلتر Craquelure

ينشئ هذا الفلتر تركيبه جميلة من مؤثري التنفير والتشقق وتسمح لك المنزلقات بتحديد ما يلي:

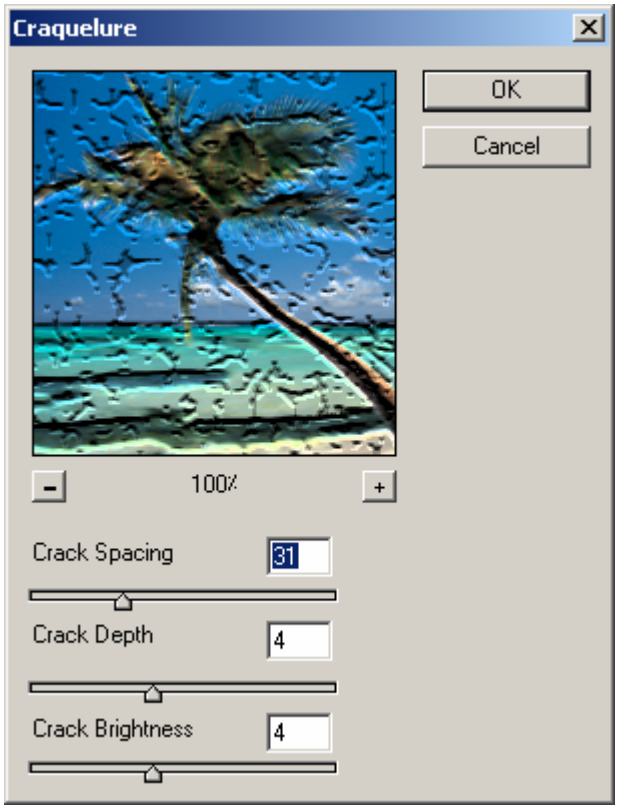
- **Crack Spacing** تضبط تباعد التشققات.
- **Crack Depth** تضبط عمق التشققات.
- **Crack Brightness** تتحكم بلون التشققات وهو الابيض أو الاسود أو قيمة بينهما.



قبل

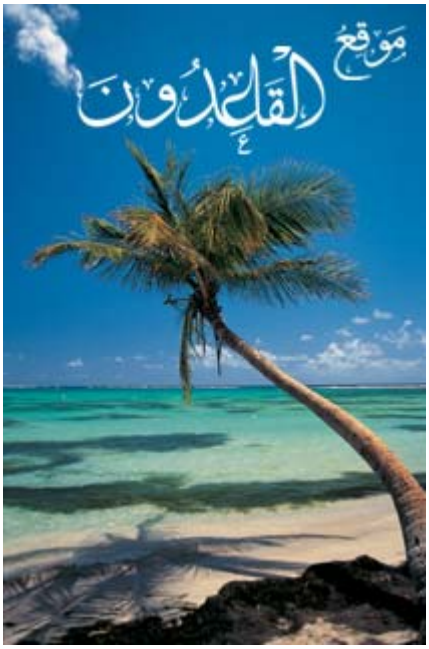
بعد

مربع حوار الفلتر:



الفلتر Grain

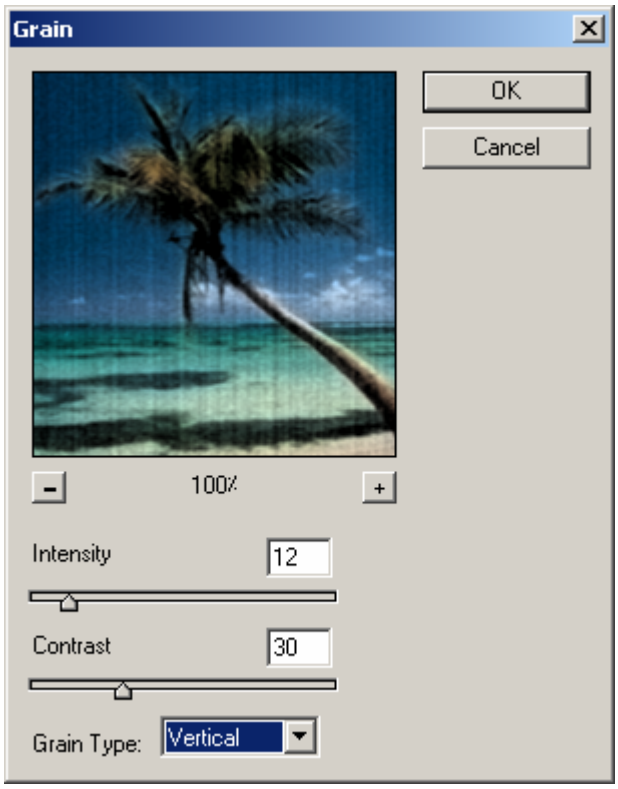
يزودك هذا الفلتر بمؤثر مشابه للمرشح **Add Noise** إلا أن الفلتر **Grain** يسمح لك باختيار شكل الضجيج المضاف إذ تحتوي القائمة المنبثقة **Grain Type** (نمط الحبيبات) عشرة خيارات وتحدد المنزلقة **Intensity** كمية الحبيبات المضافة غير أنها ليست خطية، وقد لا ترى أي تاثير في الأعلى أو في الأسفل المجال وقد تحتاج لاستخدام تعيينات في الوسط بينما تحدد المنزلقة **Contrast** مدى تفتيح أو تغميق الحبيبات المضافة وتعتبر الانماط **Clumped** و **Contrasty** ممتعة جداً وتشكل منطلقاً للانسجة المخصصة.



قبل

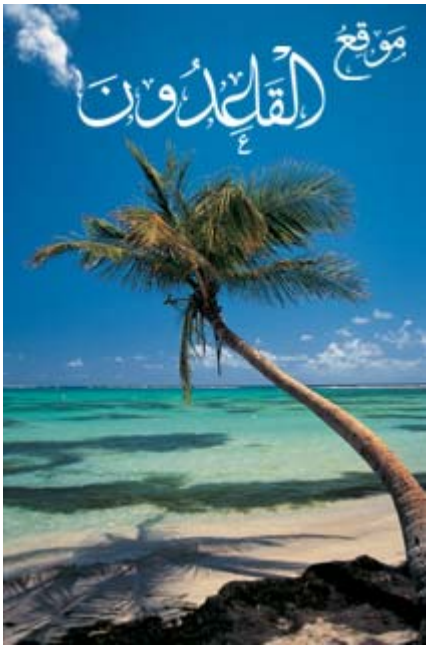
بعد

مربع حوار الفلتر:



الفلتر Mosaic Tiles

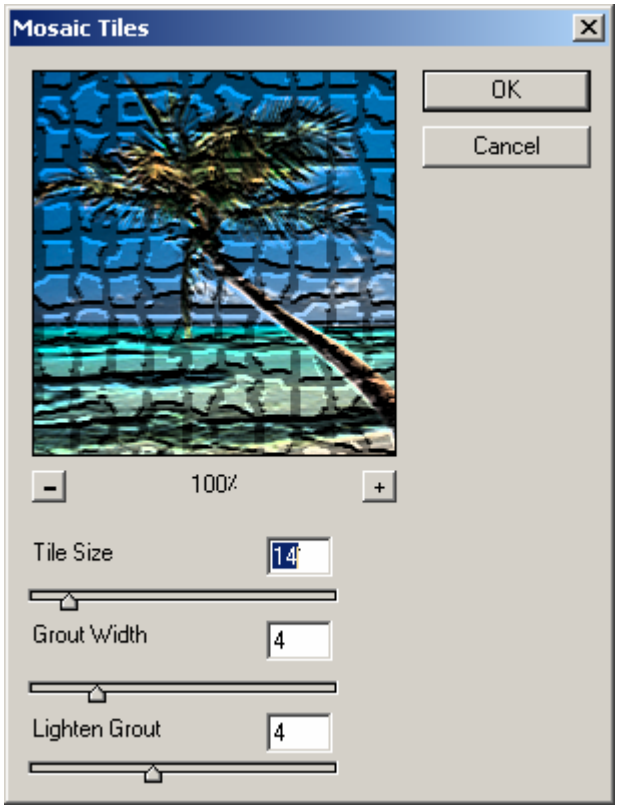
ينتج هذا الفلتر مؤثراً فسيفسائياً باستخدام قرميدات غير نظامية مربعة بعض الشيء، وبالرغم من أنه يمكنك التحكم بعرض الملاط (المنزلقة **Grout Width**) وإضاءته (المنزلقة **Lighten Grout**) فإنه ليس لوناً متبايناً وإنما يظهر الملاط كمناطق غير نافرة بين الأجر المرتفع والخيار المتبقي هو **Tile Size** (حجم الآجر). وربما تجد استخدام خلافاً لهذا الفلتر.



قبل

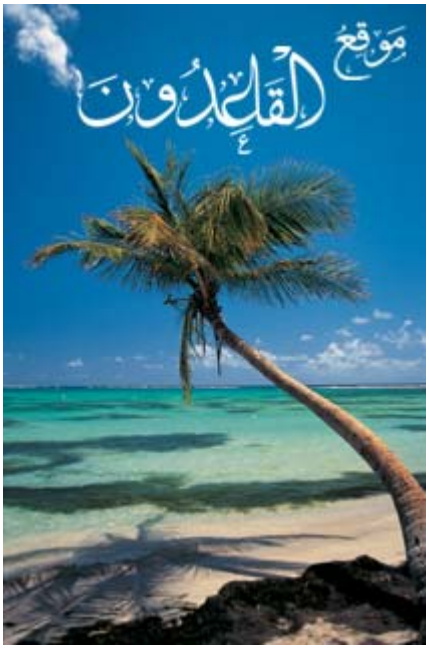
بعد

مربع حوار الفلتر:

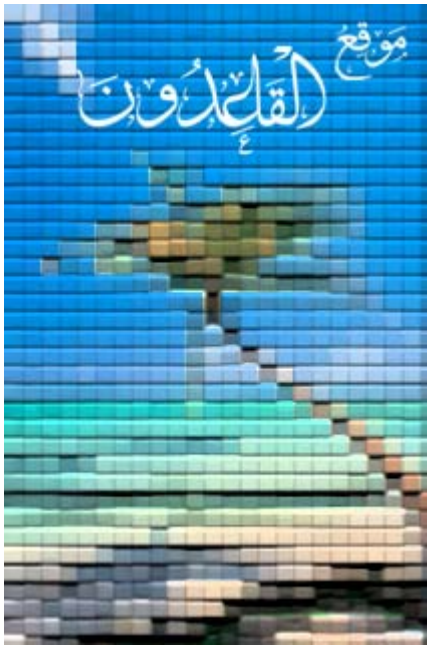


الفلتر Patchwork

ينتج هذا الفلتر صورة تشبه الآجر أكثر من اللحاف المرقع ولا يتضمن المؤثر ملاطاً مرئياً وتسمح لك المنزلقة Relief بالمحافظة على تسطيح الصورة إلى حد ما أو تغيير ارتفاع القرميدات بحسب مستويات سطوعها وتستطيع أيضاً تعيين حجم المربع.

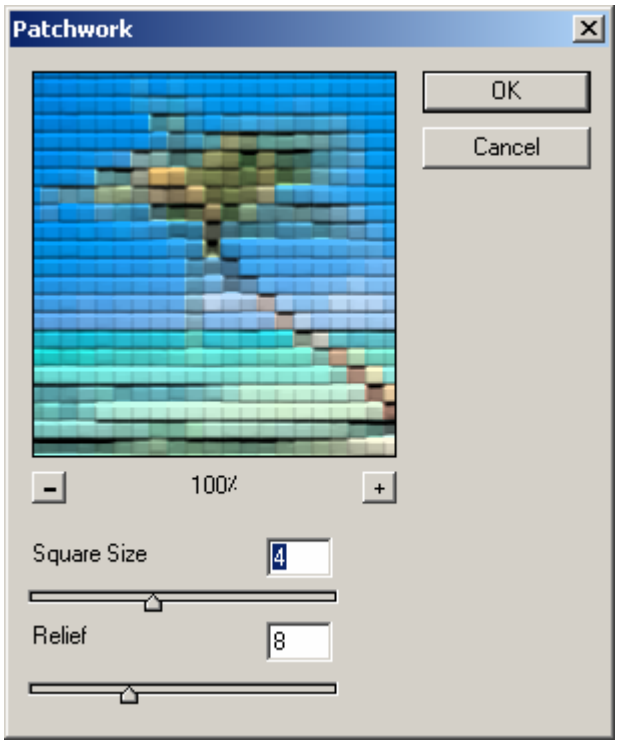


قبل



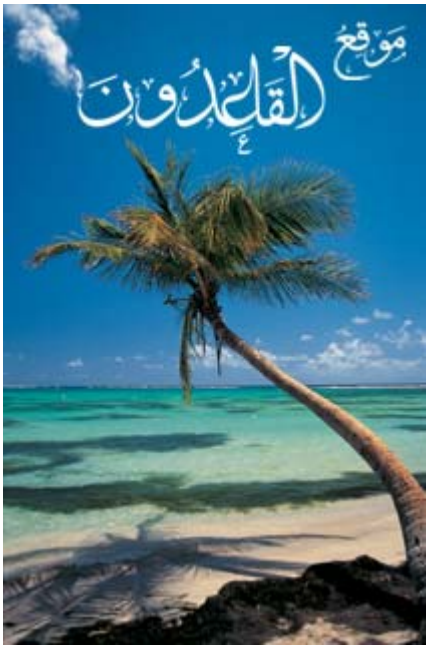
بعد

مربع حوار الفلتر:

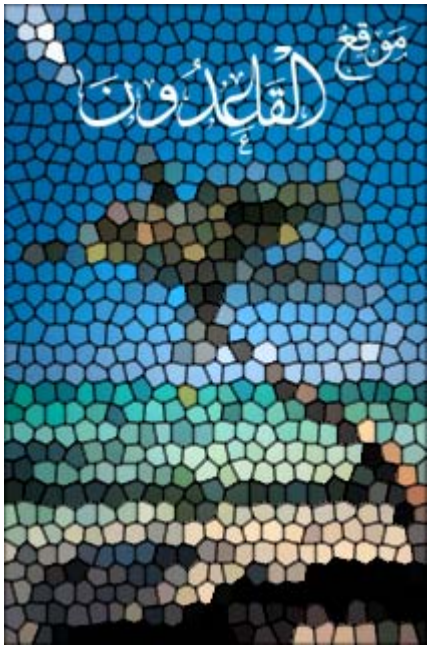


الفلتر Stained Glass

ينتج هذا الفلتر مؤثراً شبيهاً بقرص العسل باستخدام نسخ مشبعة من ألوان الصورة ويمكنك تعيين حجم الخلية عن طريق الخيار (Cell Size) وأيضاً ثخانة الإطار (Border Thickness) وشدة الضوء (Light Intensity) ويتم تلوين الفراغات بين الزجاج باللون الأمامي وإذا اخترت حجماً ضخماً للخلية يمكنك إنشاء مربعات تحوي خطاً قطرياً فقط وتستطيع استخدام المربعات ذات اللونين لبناء نقوش آجر رائعة.

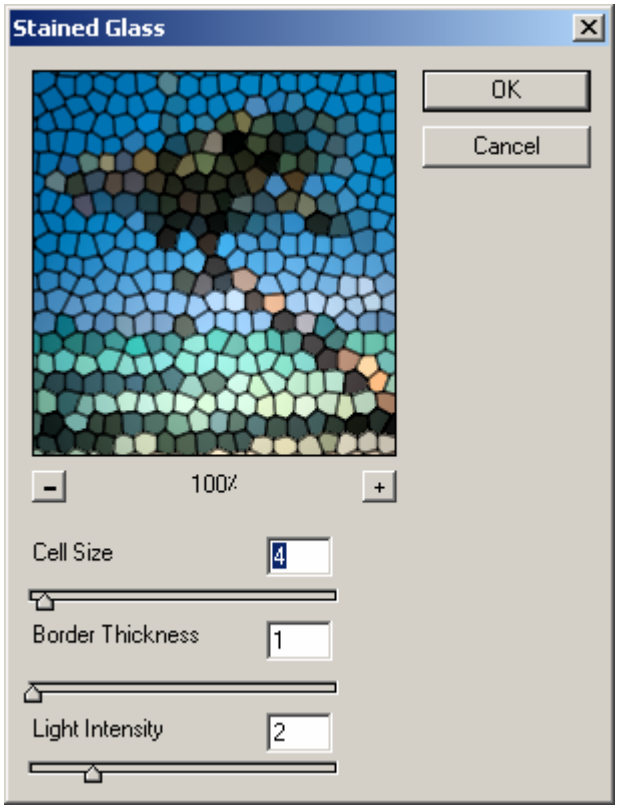


قبل



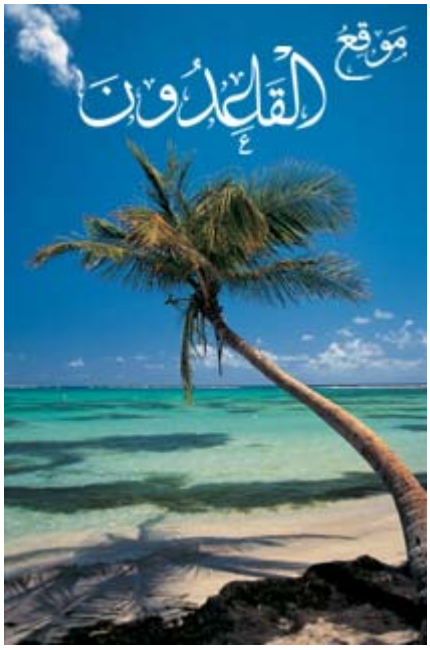
بعد

مربع حوار الفلتر:

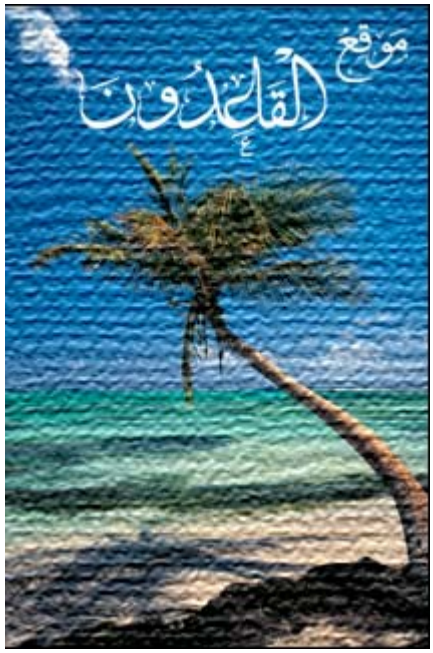


الفلتر Texturizer

يضيف هذا الفلتر نسيجاً إلى الصورة بالاعتماد على مستويات السطوع في ملف آخر وتستطيع انتقاء أي خيار من القائمة المنبثقة **Texture** بالإضافة إلى مقدرتك على اختيار لونك الخاص أو ملف تدرج رمادي بصيغة الفوتوشوب وكما في حالة الفلاتر الأخرى من هذه النوعية يمكنك تقييس النسيج باستخدام المنزلقة **Scaling** وضبط ارتفاع البروز باستعمال المنزلقة **Relief** وتستطيع اختيار أحد ثانية اتجاهات للاضاءة (الخيار **Light Direction**) ويختلف كل اتجاه عن سابقه ٤٥ درجة كذلك يمكنك عكس (الخيار **Invert**) الصورة الثانية من قبل انشاء النسيج منها وهذا الفلتر مفيد جداً ويؤدي عمله كما يجب تماماً وبما أنك تستطيع تحديد ملفاتك الخاصة يمكنك استخدام أي ملف مسطح كمصدر للنسيج وبناء تركيباتك المميزة من الصور والمؤثرات.

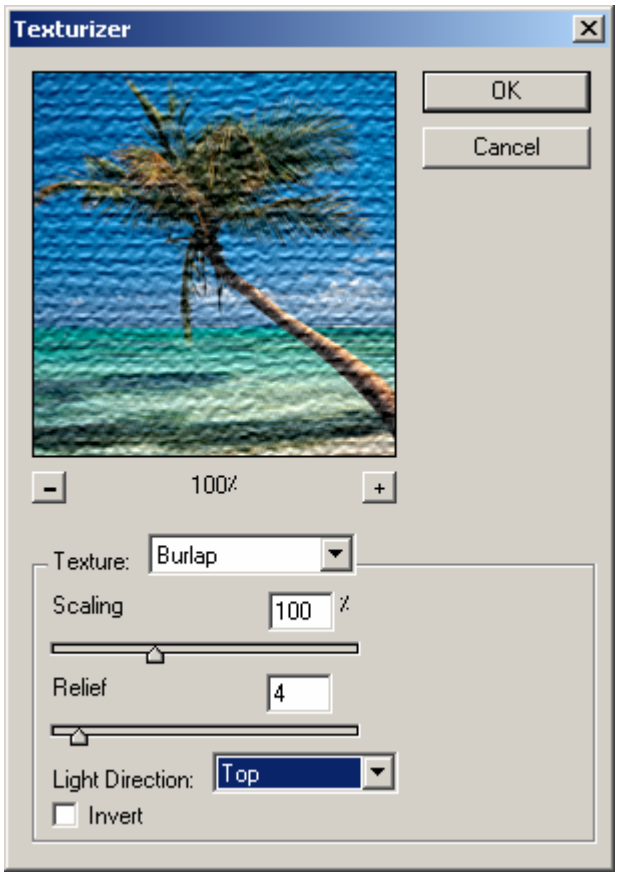


قبل



بعد

مربع حوار الفلتر:



مجموعة فلاتر Video

هذه الفلاتر مفيدة فقط في حالة الصور المخصصة للاستخدام في التلفزيون أو التي تم تحصيلها من الفيديو.

الفلتر De-Interlace

يقوم هذا الفلتر بحذف خطوط المسح الأفقية في صورة ساكنة محصلة من فيديو باستخدام الاستنساخ (Duplication) أو الاستيفاء (Interpolation) لاستبدال البكسلات المنسية.

الفلتر Ntsc Colors

يحول هذا الفلتر الألوان في الصورة إلى مكافئتها الأقرب في لائحة الألوان التي تعمل جيداً في التلفزيون المصدق عليها من هيئة معايير التلفزيون الوطنية وغالباً ما تكون الألوان في اللائحة غير مشبعة كثيراً.

مجموعة فلاتر Other

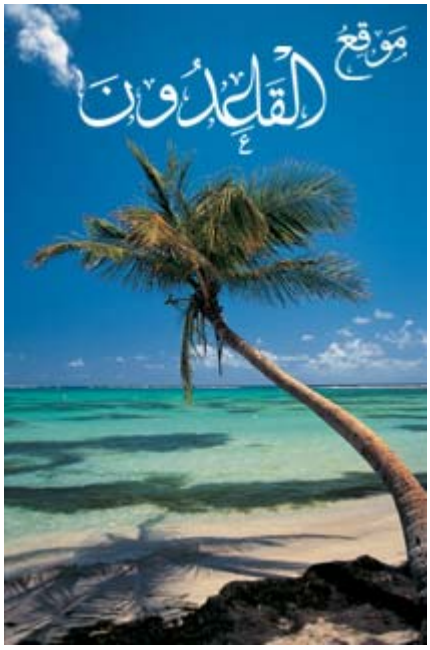
يتم تجاهل هذه الفلاتر غالباً إلا أنك ستستفيد منها كثيراً بعد التعرف على ما تستطيع عمله.

الفلتر Custom

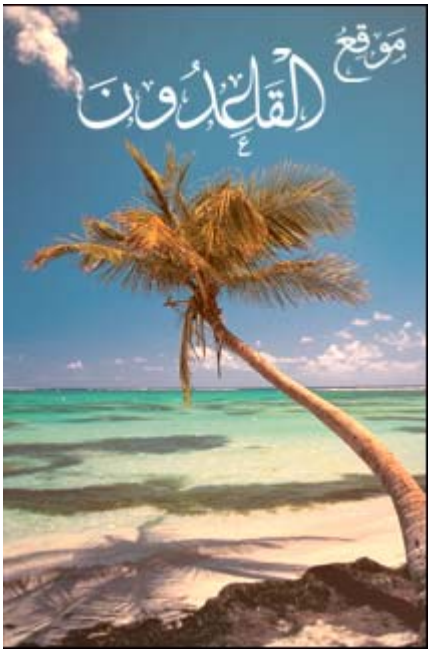
يسمح لك بانشاء مؤثرات الترشيح الخاصة بك عن طريق إدخال أعداد في الشبكة التي تعبر عن قيم سطوع البكسلات "إنشاء فلاترك الخاصة" ولحسن الحظ يملك هذا الفلتر معاينة لكامل الشاشة بالاضافة إلى نافذة معاينة الصغيرة الموجودة في صندوق حواره وإذا لم تعلم تماماً ما تقوم به ستحصل عادة على صورة قبيحة أو صورة فارغة تماماً.

الفلتر High Pass

يؤكد هذا الفلتر اللمعان ويحذف الظلال لتسطيح ألوان الصورة ويقلل التباين في الصورة بشكل جوهري وإذا استعملت الأمر **Threshold** بعد استعمال الفلتر **High Pass** يمكنك توضيح كمية أكبر من التفاصيل بالأسود والأبيض وكلما كان تعيين الفلتر **High Pass** منخفضاً كلما زادت التفاصيل التي يحتفظ بها ، ويحذف الفلتر أغلب الألوان في الصورة ويحتوي **Metacreations Painter** فلتر **High Pass** يقوم بتخفيف الألوان وهو جذاب تمام كمؤثر بحد ذاته.



قبل

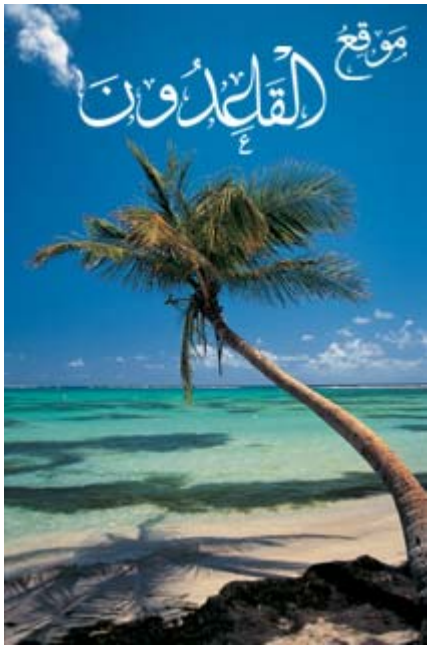


بعد

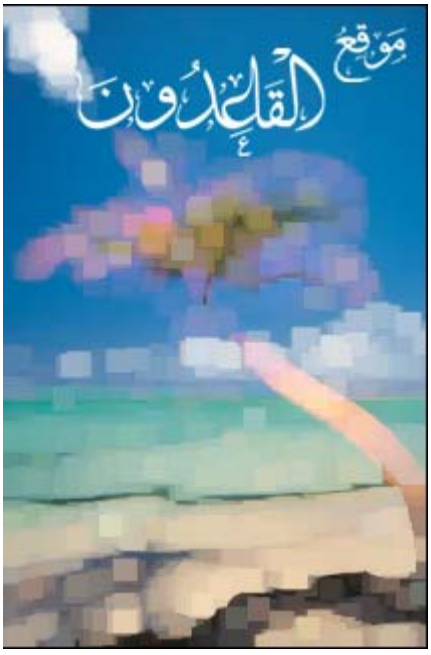
مربع حوار الفلتر:

الفلتر Maximum

يقلص هذا الفلتر المناطق المعتمة في الصورة بتفتيح بكسلات حوافها وهو مصمم لاستخدامه في إنشاء وتحرير الأقنعة إلا أنه مفيد أيضاً في تنقية وصقل صور (شعارات أو أشكال خاصة ذات لون وحيد) الممسوحة ونادراً ما يكون مفيداً في تحسين الصورة.

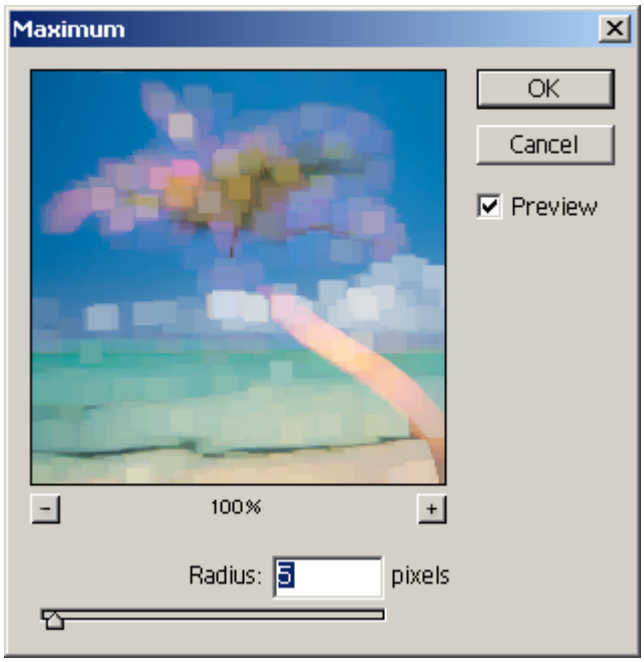


قبل



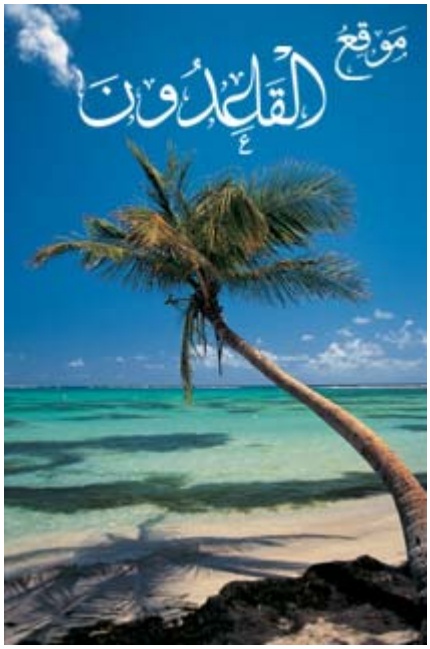
بعد

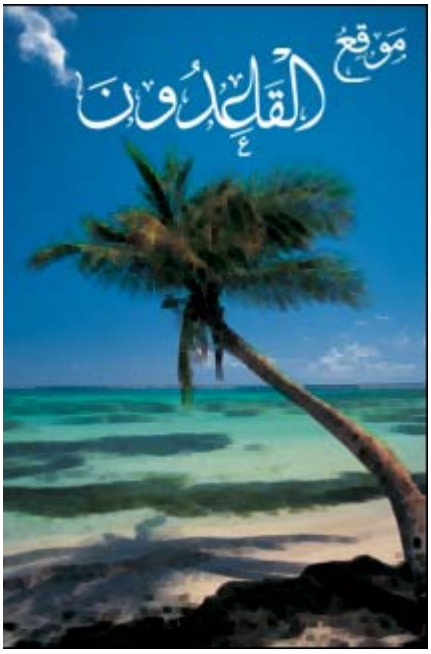
مربع حوار الفلتر:



الفلتر Minimum

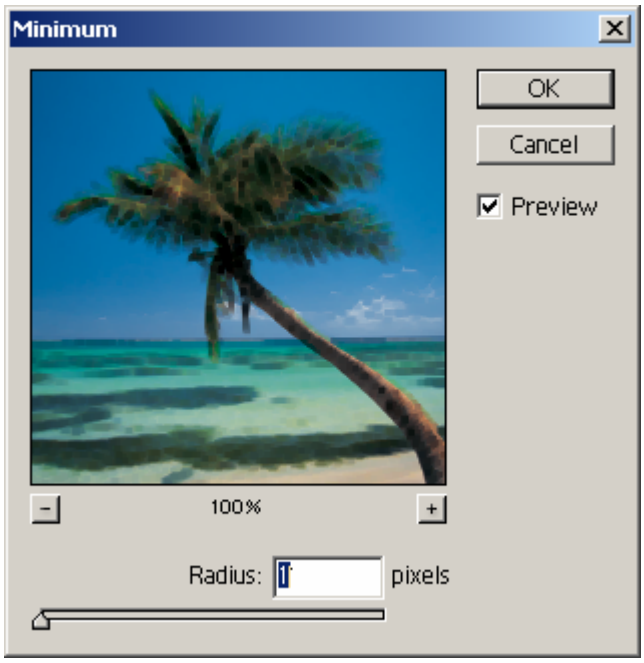
يقلص هذا الفلتر المناطق الفاتحة في الصورة بتعتيم بكسلات حوافها وهو مصمم مثل الفلتر Maximum لإنشاء وتحرير الأقنعة إلا أنه مفيد أيضاً في تنقية وصقل صور الممسوحة ولكنه ليس فلتراً قوياً بحد ذاته.





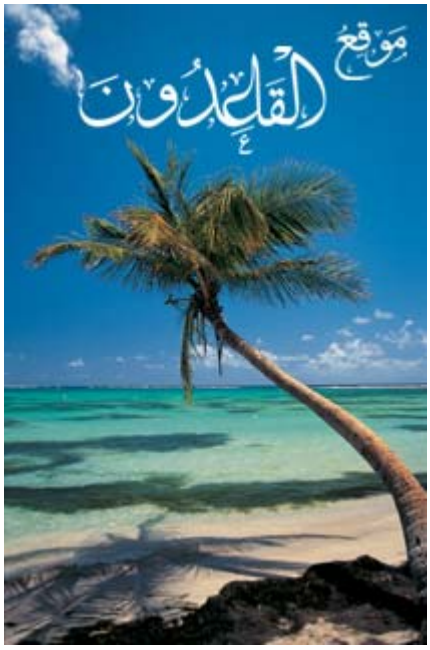
قبل بعد

مربع حوار الفلتر:



الفلتر Offset

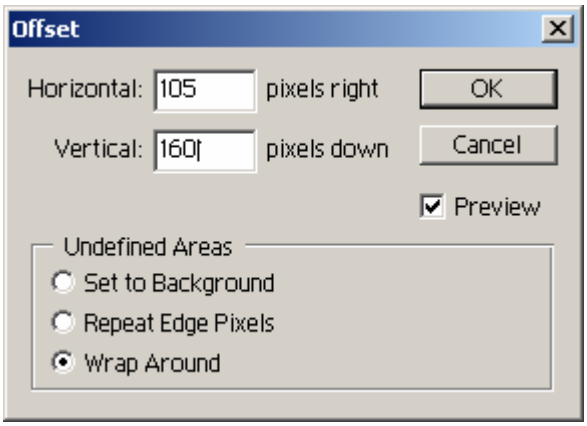
يحرك هذا الفلتر البكسلات في الصورة مسافة معينة وهو أداة رئيسية في إنشاء النقوش غير المتجعدة ويمكن استخدامه لتحديد مكان بداية الصورة بدقة ويمكنك تطبيق الفلتر ضمن تحديد حتى في طبقة.



قبل

بعد

مربع حوار الفلتر:



مجموعة فلاتر Digimarc

إذا كنت تركز على مواضيع حقوق الملكية تستطيع استخدام فلاتر **Digimarc** لقراءة وإضافة العلامات المائية التي تعين مالك الصورة وتكون العلامات المائية على شكل الضجيج المضاف الذي يكون عادة دقيقاً جداً لذلك لا يرى بالعين المجردة وإذا استخدمنا الكمية العظمى الممكنة فإن العلامات المائية تضيف إلى الصورة كمية معتبرة من الضجيج أو الحبيبات وعلى كل حال فإن العلامات المائية مرئية نظرياً للبرمجيات حتى في الصور الممسوحة ضوئياً.

الفلتر Embed Watermark

يضيف علامة مائية إلى الصورة لتعينك كمالك الصورة مقابل رقم التعريف الشخصي ID الذي تدفع ثمنه لشركة Digimarc حتى تحصل عليه واذا حصلت عليه يمكنك الضغط على الزر Personalize وإدخال الرقم في حقل Digimarc ID وبعد ذلك يمكنك اختيار سمات الصورة Image Attributes: Estricted Use أو Do not Copy ويمكنك تدقيق الخيار Adult Content إذا أردت من البرامج المستقبلية الافتراضية التي قد تظهر أن تمنع الأطفال من رؤية الصور المخصصة للبالغين وأخيراً حدد تعييناً للخيار Water Durability وانقر على الزر موافق لدمج العلامة المائية.

الفلتر Read Watermark

يدقق هذا الفلتر الصورة ليرى إذا كانت تحتوي على علامة مائية فإذا لم تحتوي على واحدة يظهر صندوق حوار يشير إلى غياب العلامة المائية وإذا احتوت الصورة على العلامة مائية يظهر صندوق حوار لعرض اسم المالك والاستخدام المسموح ويمكنك أيضاً النقر على زر للانتقال إلى موقع الويب الذي يحوي معلومات تفصيلية عن الصورة ومالكها.

الفلتر Liquify

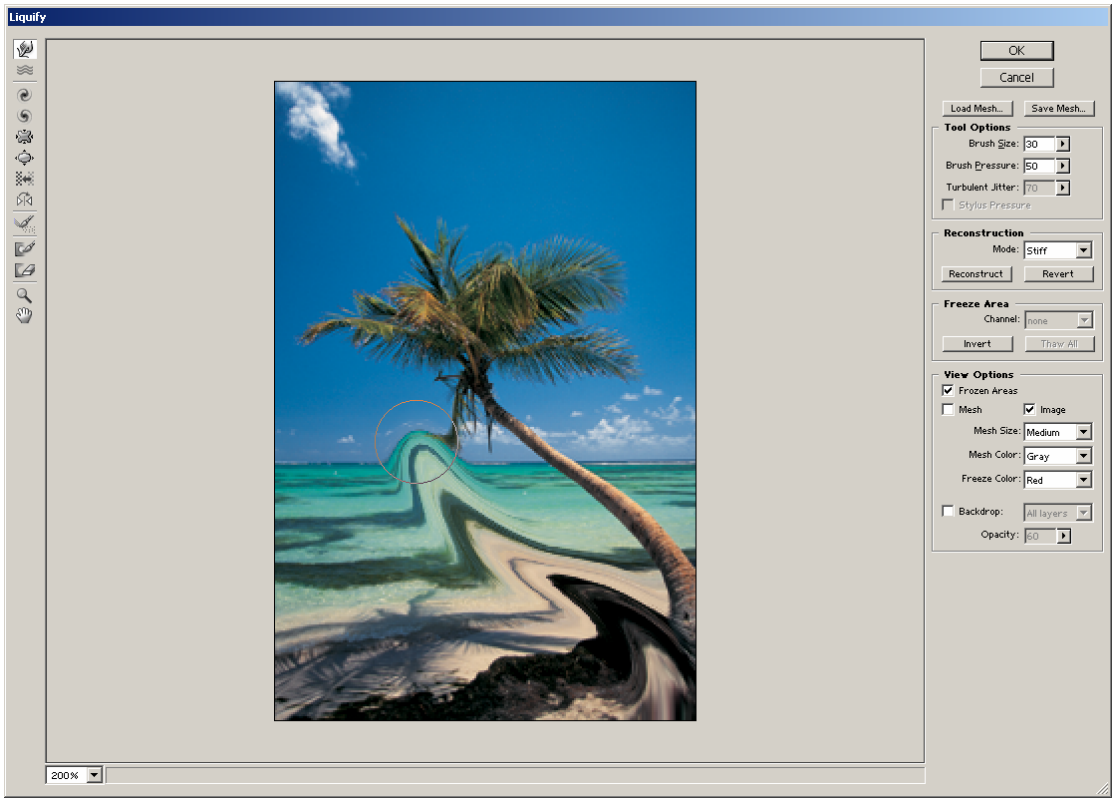
تم نقل هذا الفلتر من القائمة Image إلى القائمة الفلاتر في الفوتوشوب ٧، وأضيفت إليه ثلاث أدوات جديدة هي أداة اليد والتكبير والتصغير وأداة Turbulence (الاضطراب) بإنشاء مؤثرات النار والدخان والغيوم، وأصبح بمقدورك الآن حفظ وتحميل الـ Mesh وهذا ما يساعدك على تطبيق مؤثرك على نسخة منخفضة الدقة من الصورة ثم حفظ الـ Mesh وإعادة تحمليه على الصورة الأصلية.

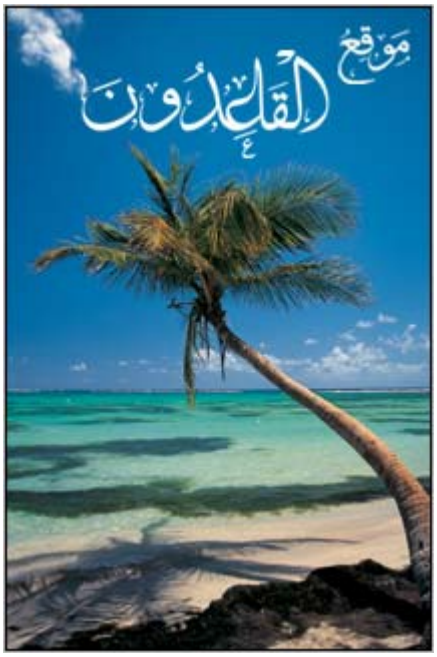
يساعدك الخيار Backdrop بتحميل صورتك الأصلية كما هي وراء النسخة التي تعمل عليها حالياً وتعديل تعتيمها. ويشبه الفلتر التحويلات بإمكانية تطبيقه على كامل الصورة أو على تحديد منها ولكن لا يمكنك تطبيقه على تخطيط أو على أداة الاقتطاع ولا يمكن للنص القابل للتحرير أن يكون موضوعاً لهذا الأمر غير أنه في هذه الحالة يسألك الفوتوشوب إذا كنت ترغب بتحويل النص إلى بكسلات قبل المتابعة وفي جميع الحالات (ماعدا حالة استخدام أداة الاقتطاع) يبدو خيار القائمة قابلاً للاستعمال بغض النظر عما يمكنك أو لا يمكنك إجراؤه على الكائن في الفوتوشوب وتعتبر

إتاحة استخدام هذا الخيار تحت كل الظروف والطبيعة غير الحدسية له هو عمل مضلل وغير متقن لكنه يبقى أداة ممتعة.

وتتاح خياراته أيضاً لأشكال الحجب (الأقنعة) بالنسبة للمناطق التي يمكن أن تتاثر بأية أداة من هذه الأدوات ويشير صندوق حوار هذا الأمر إلى هذه الاقنعة بـ **Frozen Areas** أي المناطق التي لن تكون هدفاً لأية تغييرات تنتج عن الفراشي الأخرى وإذا رغبت بتغيير هذا القناع فإن الأداة الأخيرة في شريط الأدوات صندوق حواره تسمح بذلك وهناك طريقة أخرى مفيدة لجعل المنطقة المتجمدة وذلك باستعمال قناة ألفا لتحديد منطقة مسبقة التعريف كمنطقة متجمدة أو عنصر الحجب.

ماذا تفعل بهذه المؤثرات الموجودة في صندوق حواره؟ لست متاكد تماماً لقد استخدمت أحد هذه المؤثرات في خلفية أحد الأشكال. ويمكننا أيضاً أن نتوقع إمكانية استخدام هذه المؤثرات لتشويه الصورة فتبدو وكأنك تنظر إليها من خلال الماء أو الدخان وأثناء محاولة تعلم المزيد عن هذه المؤثرات أضفت قليلاً من السريالية إلى صورة طبيعية.





قبل

بعد

الفلتر Extract

تم نقل هذا الفلتر من القائمة **Image** إلى القائمة الفلاتر في الفوتوشوب ٧، ويستخدم لعزل كائن عن خلفيته وتحويل الخلفية إلى شفافة، كما يحتوي أيضاً الصورة التي سيتم عزلها ويمكنك استخدام الأداة **Edge Highlighter** لتعليم الحافة، وتُعبأ المناطق الخارجية باستخدام الأداة **Fill** وأيضاً يمكنك حذف بعض مناطق الحواف المعلمة باستخدام الأداة **Eraser** وبعد الانتهاء من عملك تستطيع نقر الزر **Preview** لاجراء معاينة أو نقر الزر **Cancel** لإلغاء الأمر، أما إذا ضغطت على الزر **Ok** تحصل على الكائن بعد اقتلاعه من خلفيته وتعبئتها باللون الشفاف وتجدر الاشارة إلى أن استخدام أدوات التحديد الأخرى والأقنعة يعطي نتائج أفضل من الامر **Extract**.

الفلتر Pattern Maker

كانت الإصدرات السابقة من الفوتوشوب تحتوي الأمر **Define Pattern** إلا أن الفلتر الجديد **Pattern Maker** المتوضع تحت قائمة فلتر وسع المقدرة على إنشاء نقوش وانسجة أكثر تعقيداً، وما يزال الأمر القديم **Define Pattern** موجوداً تحت القائمة **Edit**، وتستطيع استخدامه عند الرغبة بإنشاء نقوش سريعة وبسيطة.

ويقوم الفلتر بإنشاء بلاطة النقش عن طريق توزيع البكسلات الموجودة في العينة المأخوذة من صورتك وبحسب التعيينات التي تحددها يمكن أن يكون النقش الناتج قطعة واحدة تغطي كامل الصورة وأن تكون قطعاً متعددة تملأ الطبقة بدون وجود حدود فاصلة وعندما تستخدم هذا الأمر يتم تعبئة الطبقة الفعالة بالنقش المولد لذلك إذا رغبت بالمحافظة على الصورة الأصلية اتبع إحدى الطريقتين:

- استنسخ الطبقة قبل استخدام الامر **Pattern Maker**.
- انسخ منطقة مصدر النقش إلى الحافظة وفعل الخيار **Clipboard as Sample** في صندوق حوار الأمر لاستخدام محتويات الحافظة في إنشاء النقش.

ويمكنك إنشاء النقش باتباع الخطوات التالية:

١) افتح الملف الذي ترغب باستخدامه كمصدر لانشاء النقش واستنسخ الطبقة.
٢) اجعل الطبقة المستنسخة فعالة واختر الفلتر.
٣) استخدم أداة التحديد المستطيل الموجودة في صندوق حوار الأمر لإنشاء تحديد ليتم استعماله كنقش وقبل توليد النقش الأول يمكنك تحريك المستطيل التحديد أو إنشاء تحديد جديد.
٤) إذا أردت إنشاء تحديد بسيط انقر على الزر **Generate**.
٥) يظهر النقش الجديد في الزاوية السفلى اليمنى من صندوق الحوار وتتغير الصورة لتعكس النقش الجديد في منطقة المعاينة الرئيسية.
٦) إذا اقتنعت بالنقش الاولي يمكنك حفظه باستخدام الزر **Save Preset Pattern** لتستخدمه لاحقاً أو اختر الزر **Ok** للعودة إلى الصورة كما يمكنك عرض تنويع جديد للنقش بالنقر على الزر **Generate again**.
٧) إذا اخترت النقر على **Ok** ستعود الصورة الأصلية ويتم تعبئة الطبقة المستنسخة بالنقش.

وسأقدم فيما يلي شرحاً للتحكمات التي تظهر في صندوق الأمر:

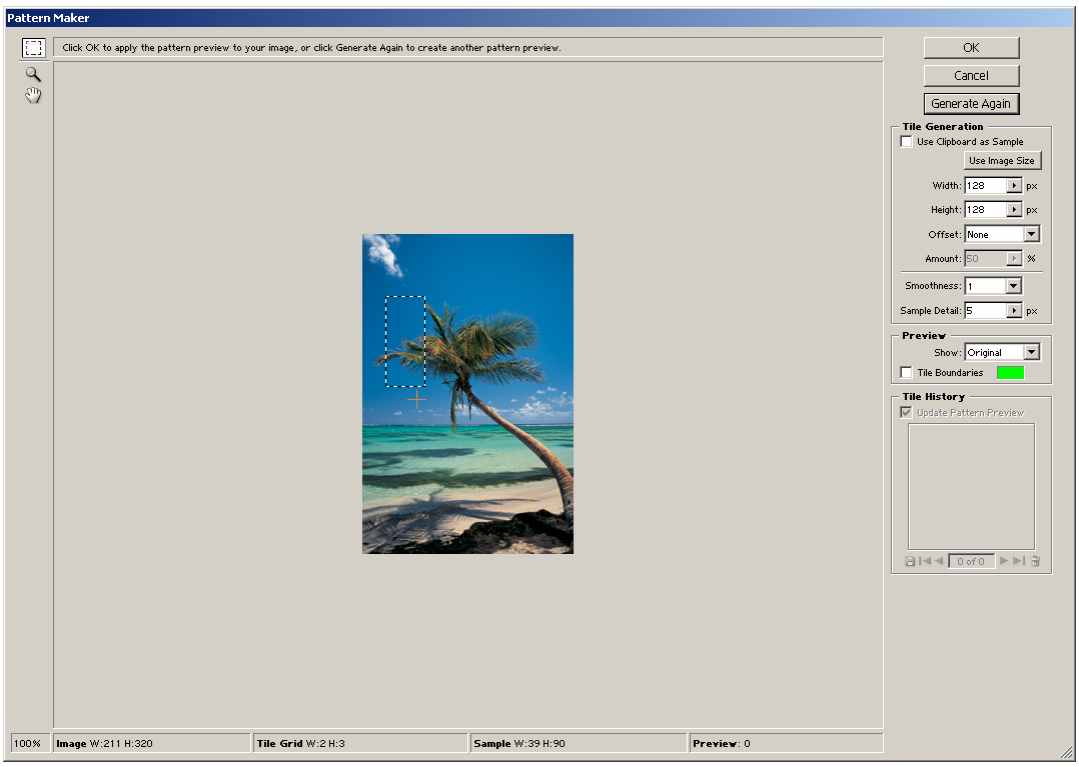
المقطع **Tile Generation** يظهر في الزاوية العليا اليمنى لصندوق الحوار إذا رغبت بانشاء بلاطة واحده بحجم صورتك انقر الزر **Use Image Size**، أما إذا أردت إنشاء سلسلة من البلاطات الأصغر من الصورة الأصلية يجب عليك تحديد عرض وارتفاع البلاطة، كما يمكنك تعيين ازاحة شاقولية أو أفقية للبلاطات **Offset**.

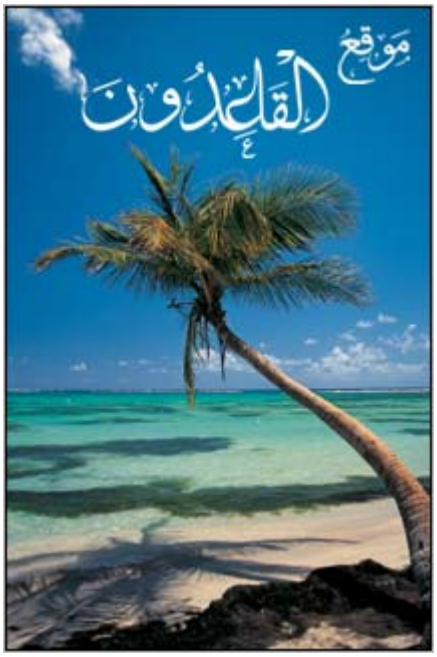
وتستخدم المنزلقة **Smoothness** لضبط نعومة البلاطات وكلما ارتفع تعيينها كلما نقص ظهور حواف البلاطات.

وتستخدم المنزلقات **Sample Detail** لزيادة تفاصيل العينة الأصلية المتضمنة في النقش ولكن تذكر أن زيادة أي هاتين المنزلقتين ستزيد من زمن توليد النقوش وغالباً ما تكون القيم الافتراضية كافية.

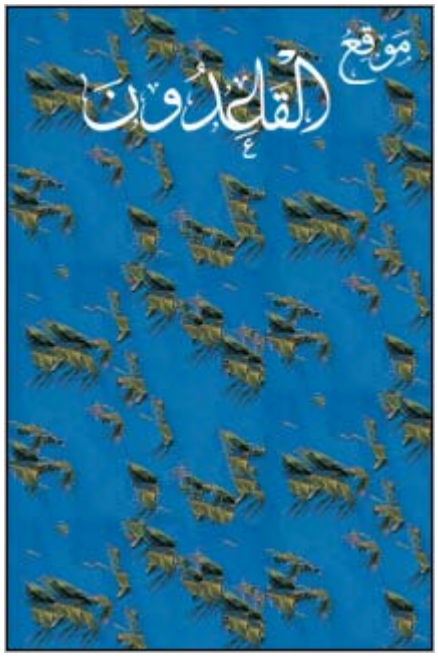
المقطع **Preview** يمكنك من معاينة الصورة الأصلية أو النقش المولد.

المقطع **Tile History** يتوضع في الزاوية السفلى اليمنى لصندوق الحوار وكلما نقرت على الزر **Generate again** يتم إنشاء نقش بديل إضافي ويمكنك الاستمرار في النقر حتى تحصل على ٢٠ نقشاً يتم تخزينها في هذا المقطع وتستطيع معاينتها متى أردت وحفظها ، وإذا تجاوزت الرقم ٢٠ يتم استبدال البلاطات الأقدم بالبلاطات الأحدث.





قبل



بعد

أفكار فوتوشوبية !

هذه دروس تطبيقية على بعض الفلاتر أُخذناها من عدد من المنتديات مع بعض التصرف والتعديل في الصور

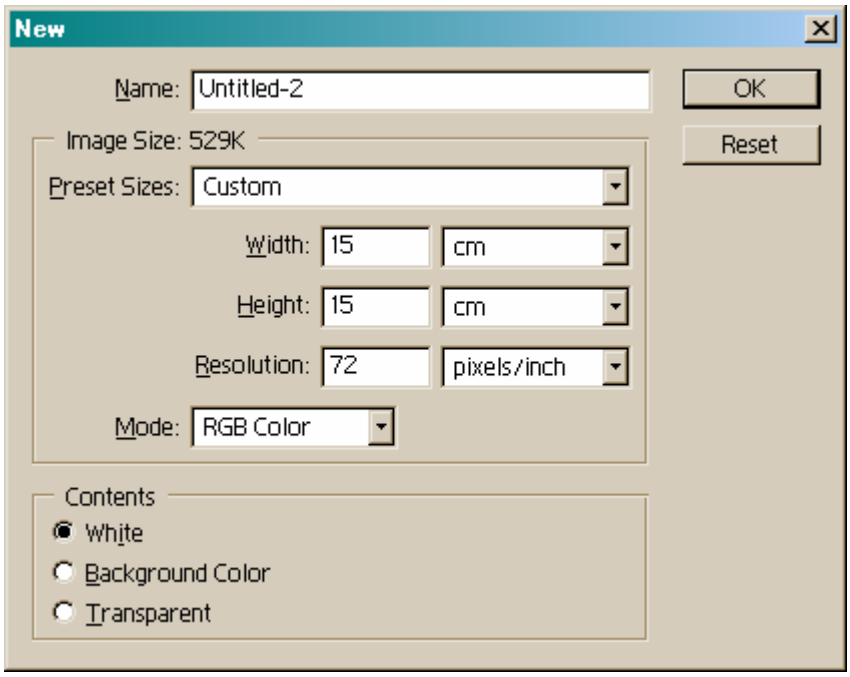
فهرس دروس الفلاتر

١.	نص ناري	٣٥٤
٢.	أضواء النيون	٣٦٧
٣.	خلفية رائعة	٣٧١
٤.	نور ساطع	٣٧٤
٥.	شعاع قادم	٣٧٧
٦.	تكرار نص في الخلفية	٣٨٦
٧.	خلفية نص مميزة	٣٩٠
٨.	نص محفور على صورة	٣٩٤

نص ناري

لعمل نص ناري كما في الشكل أعلاه، اتبع الخطوات التالية:

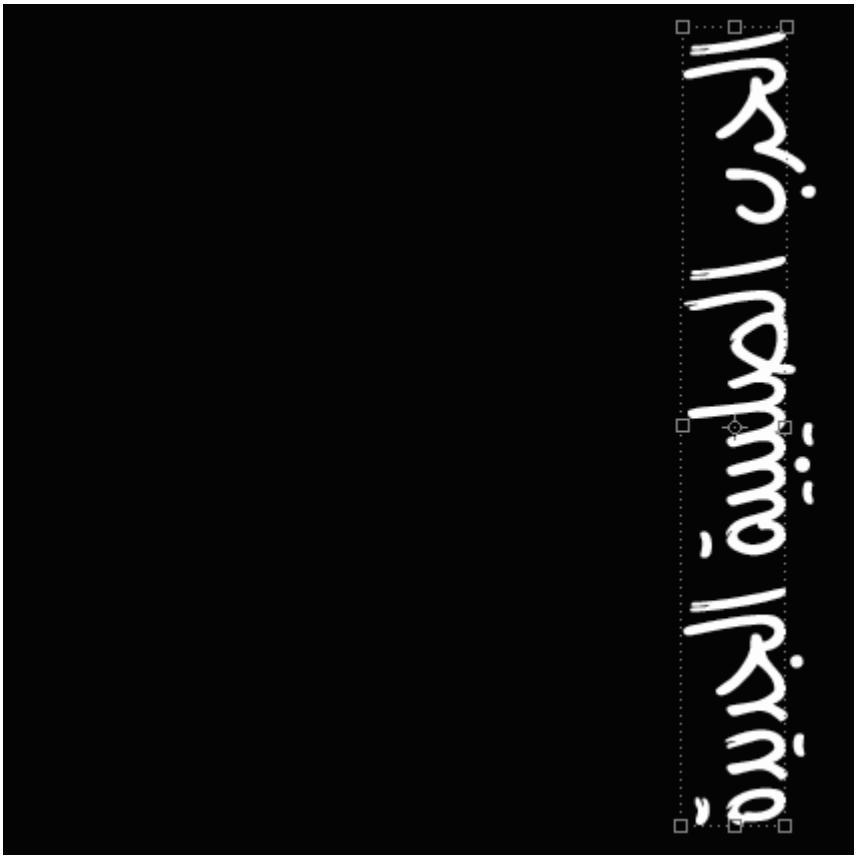
١) انشئ ملفاً جديداً وليكن بحجم ١٥×١٥ سم، تأكد أن الألوان على النظام **RGB**.



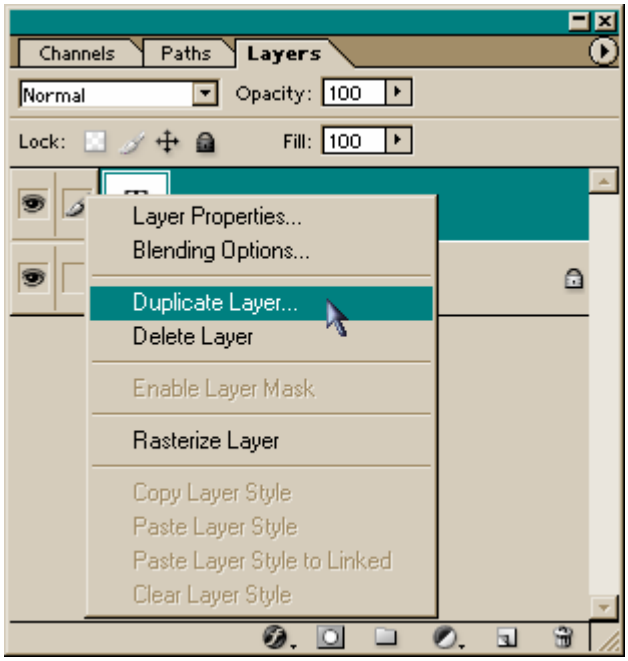
٢) لون الخلفية باللون الأسود.

٣) اكتب النص المطلوب بلون أبيض، وأدره ليكن بشكل طولي. التدوير يتم بالضغط على أداة التحريك حتى تظهر مقابض للنص، ثم أوقف مؤشر الفارة قرب أحد المقابض التي في

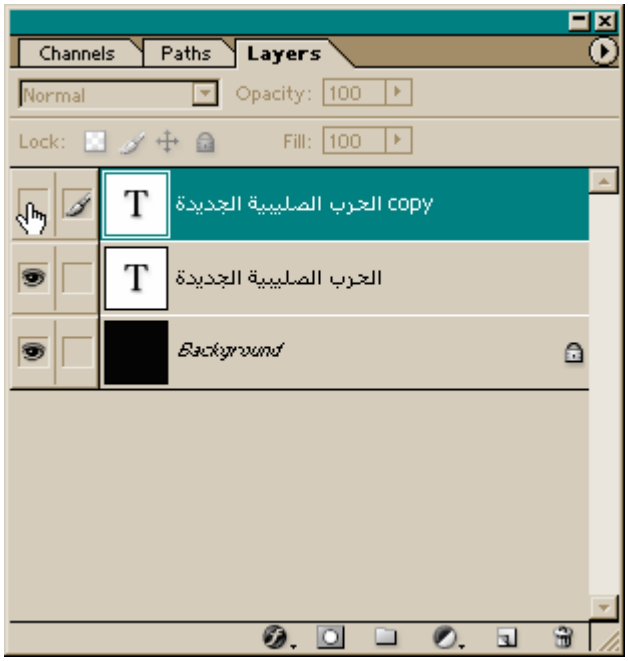
الزوايا حتى يتغير شكل المؤشر إلى هذا الشكل ↻ اضغط مفتاح Shift واستمر في الضغط مع تحريك الفارة لليمين أو اليسار حتى تتم عملية التدوير، سيظهر في شريط الخيارات في الأعلى هذين الرمزين ✓ ⊘ ، اضغط على علامة الصح لإنهاء العملية أو اضغط الدائرة لإلغائها.



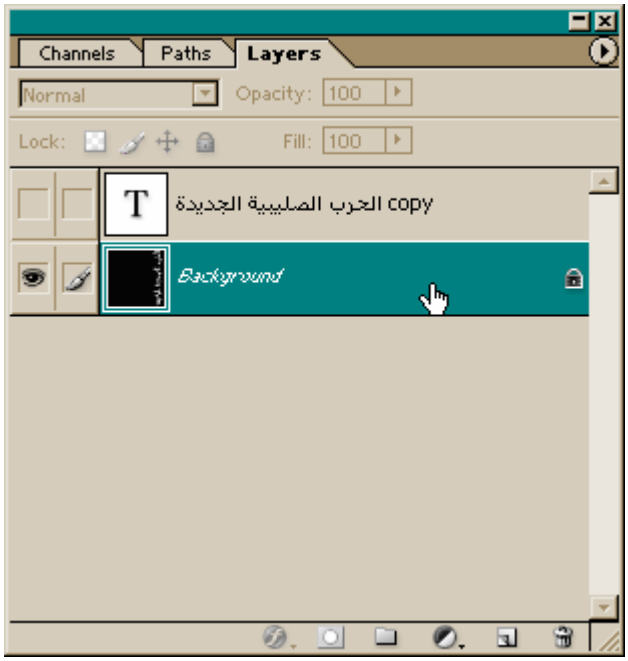
٤) كرر طبقة النص، وذلك بالضغط بالزر الأيمن على طبقة النص في لوحة الطبقات **Layers** ثم اختيار الأمر **Duplicate Layer**.



٥) قم بإخفاء الطبقة المكررة عن طريق الضغط على صورة العين يسار اسم الطبقة. (سوف نستخدمها فيما بعد).

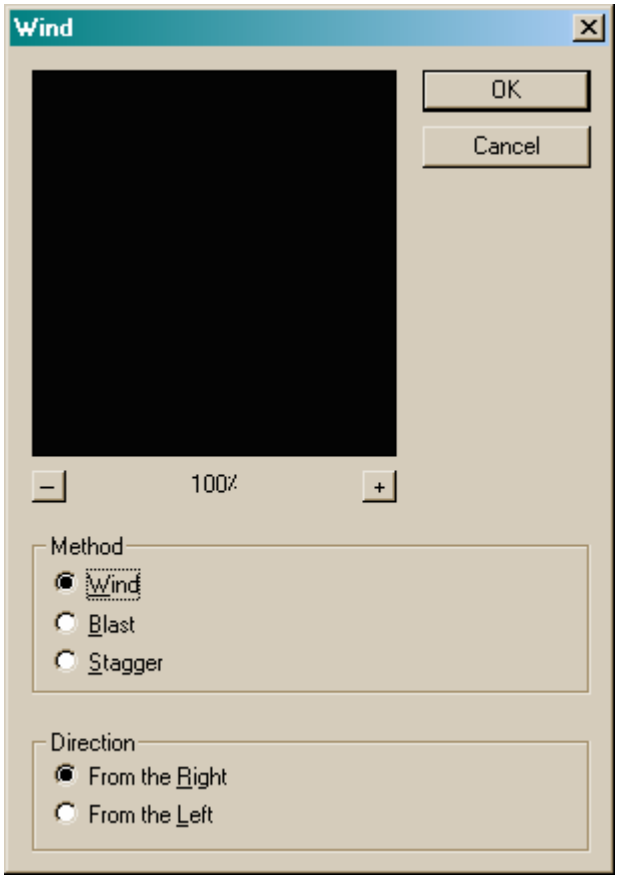


٦) اضغط على طبقة النص الأصلي في لوحة الطبقات ثم اضغط على المفاتيح **Ctrl+E** وذلك لدمجها مع الخلفية. ستظهر لك بالشكل التالي:

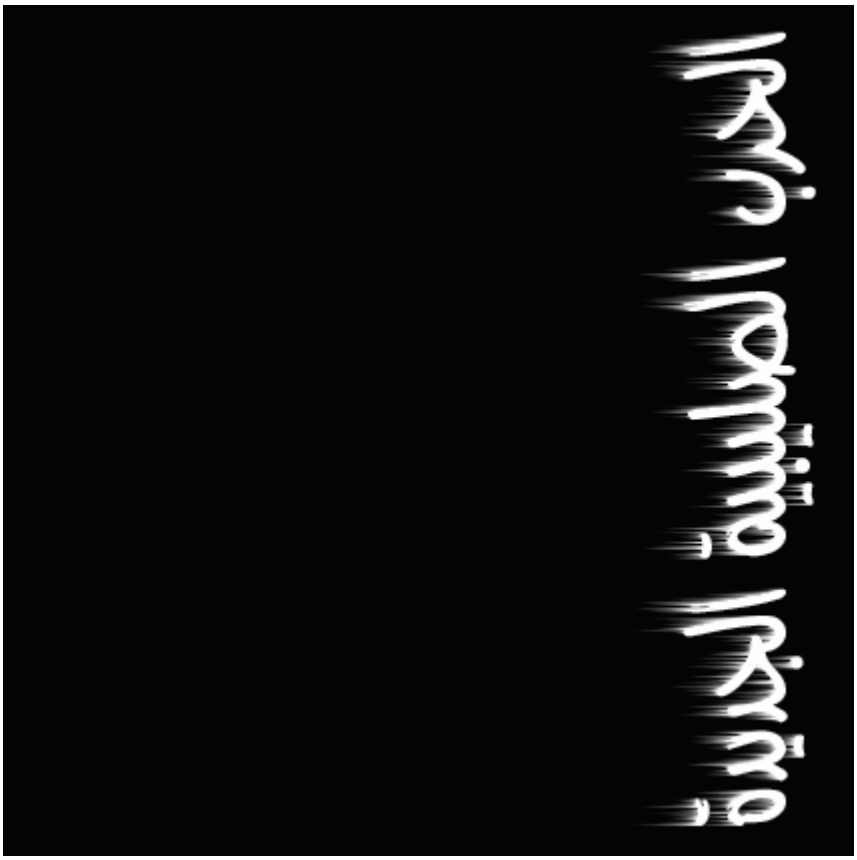


نحتاج للدمج حتى نسطيع تطبيق بعض الفلاتر التي لا يظهر أثرها على النص إلا عندما يطون مدموجاً مع خلفية سوداء.

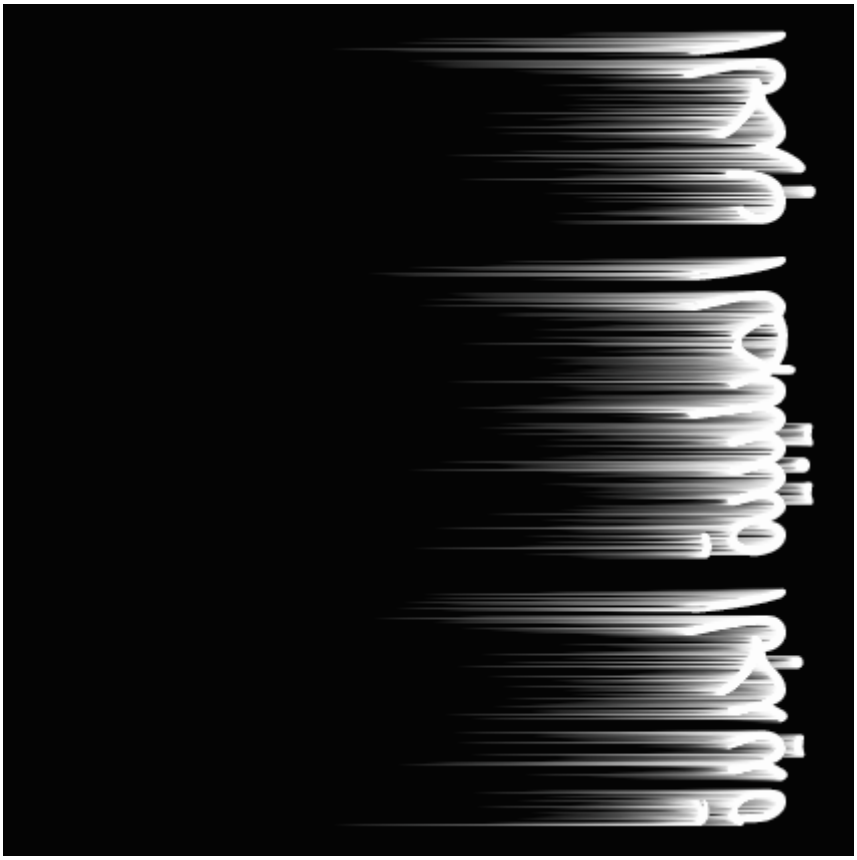
٧) طبق الفلتر **Wind** على طبقة الخلفية ، وذلك عن طريق اختيار **Filter➔Stylize➔Wind**



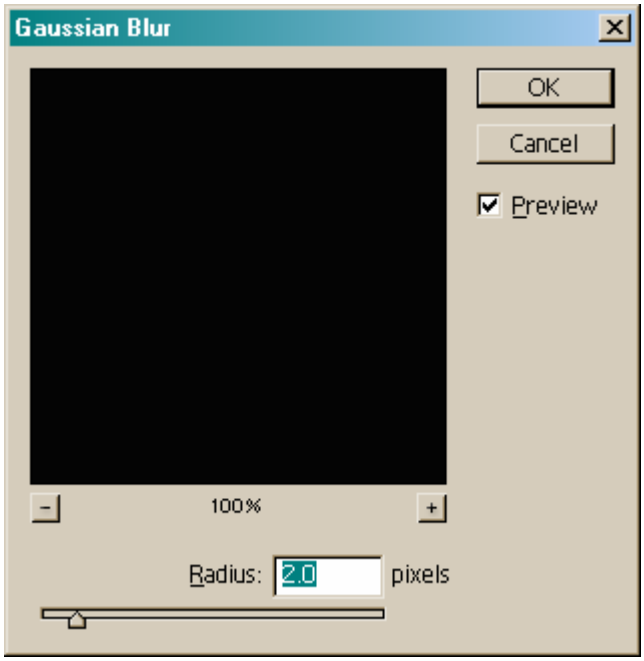
٨) اضغط موافق لتحصل على النتيجة التالية.



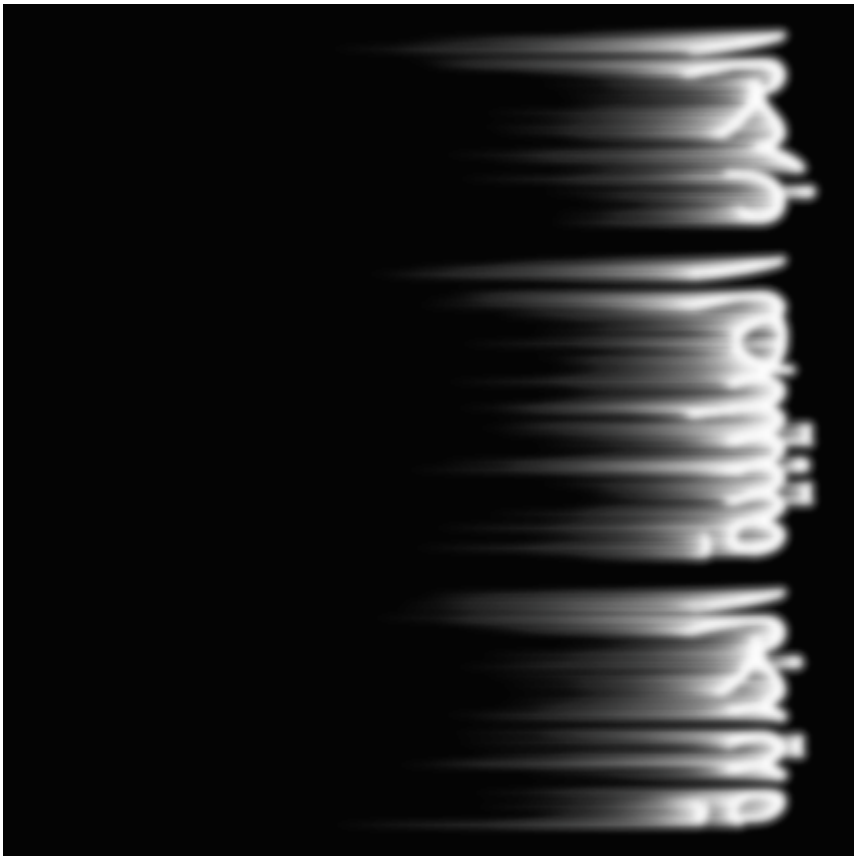
٩) كرر تطبيق الفلتر وذلك بالضغط على Ctrl+F مرتين، لتحصل على الشكل التالي.



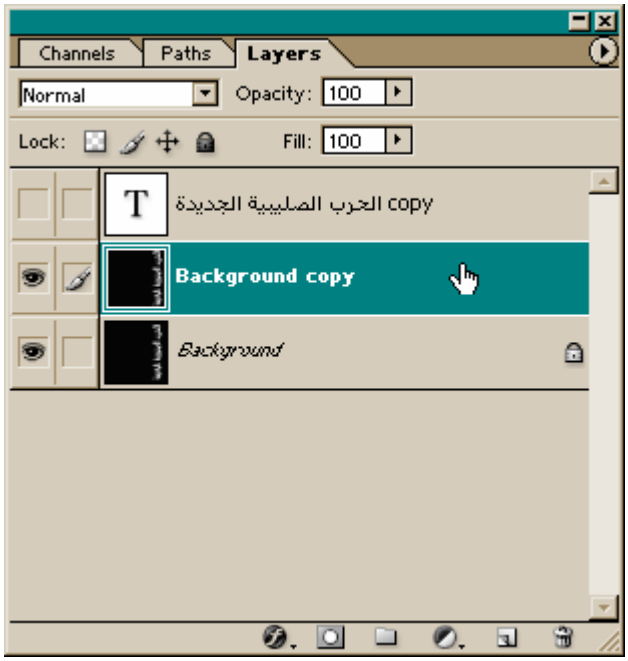
١٠) طبق الفلتر الضبابي Gaussian Blur وذلك عن طريق: Filter➔Blur➔Gaussian Blur



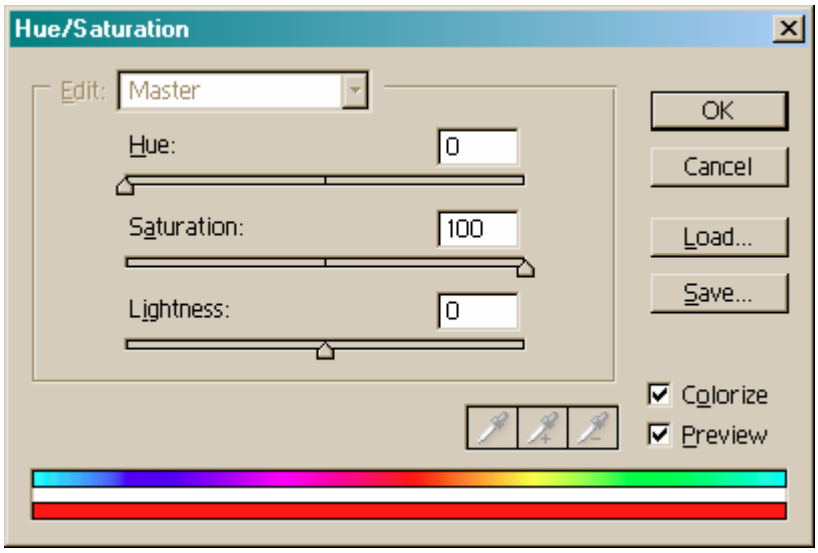
١١) اضغط موافق لتحصل على النتيجة التالية.



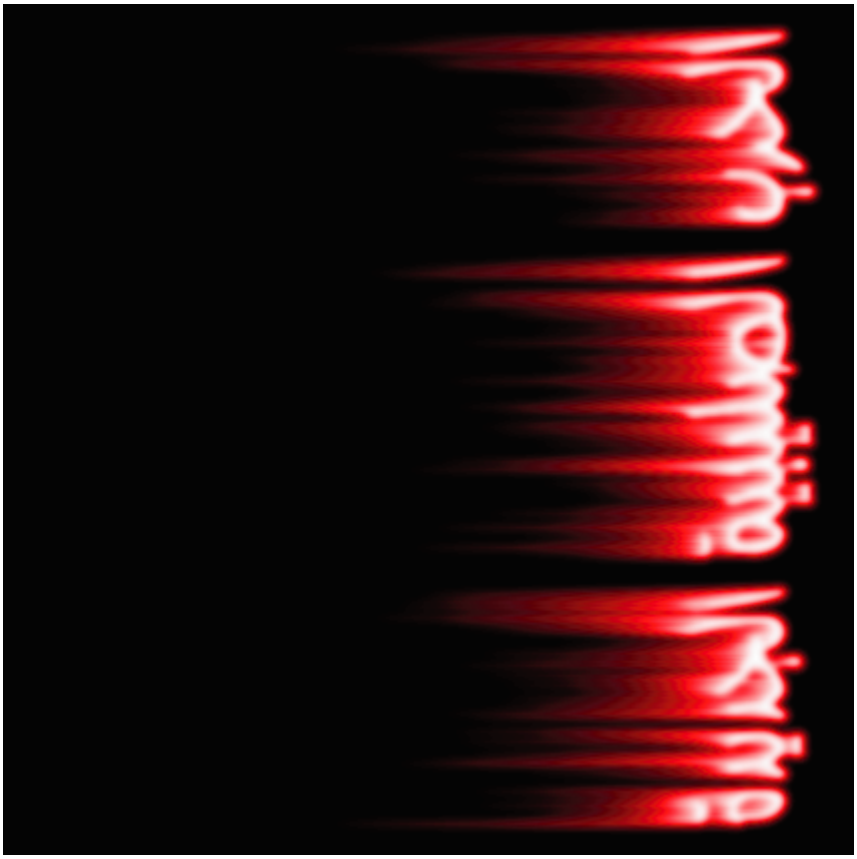
١٢) قم بتكرار طبقة الخلفية عن طريق الضغط على اسم الطبقة - في لوحة الطبقات – بالزر الأيمن ثم اختيار الأمر **Duplicate Layer**.



١٣) طبق الأمر التالي على الطبقة الجديدة **Image➔Adjustment➔Hud/Saturation**، أو اضغط **Ctrl+U**، ضع علامة عند **Colorize** ثم اختر القيم التالية: **Hud=0,saturation=100**، كما هو موضح في الشكل.

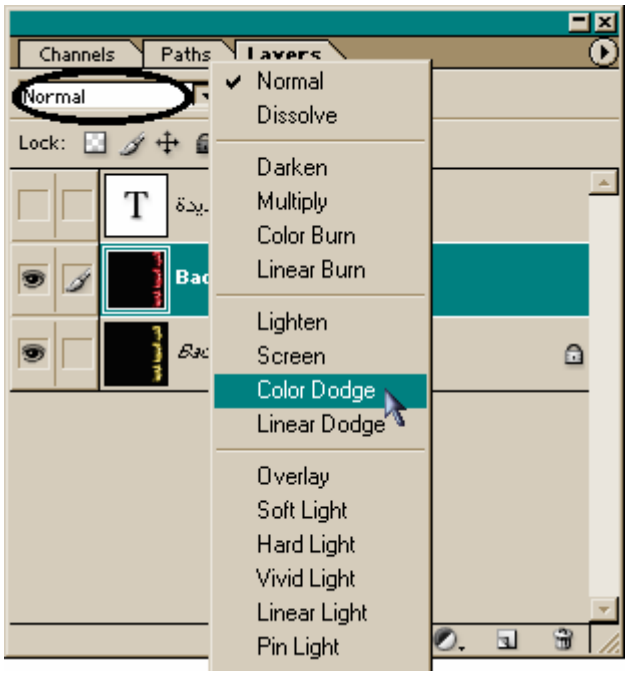


١٤) ستحصل على الشكل التالي:

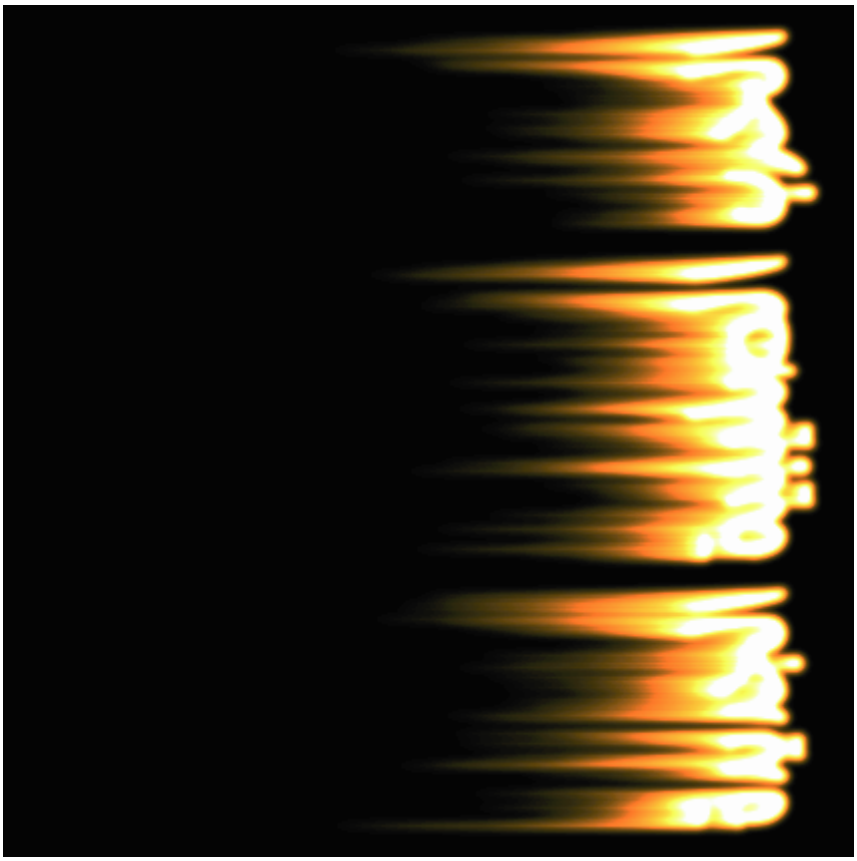


١٥) اضغط على الطبقة الأصلية **Background** ثم اضغط على **Ctrl+U** ضع علامة عند **Colorize** ثم اختر القيم التالية: **Hud=50,saturation=100**.

١٦) اضغط على طبقة الخلفية المكررة **Background copy** ومن قائمة التمازج اختر **Color Dodge** كما هو موضح في الشكل.

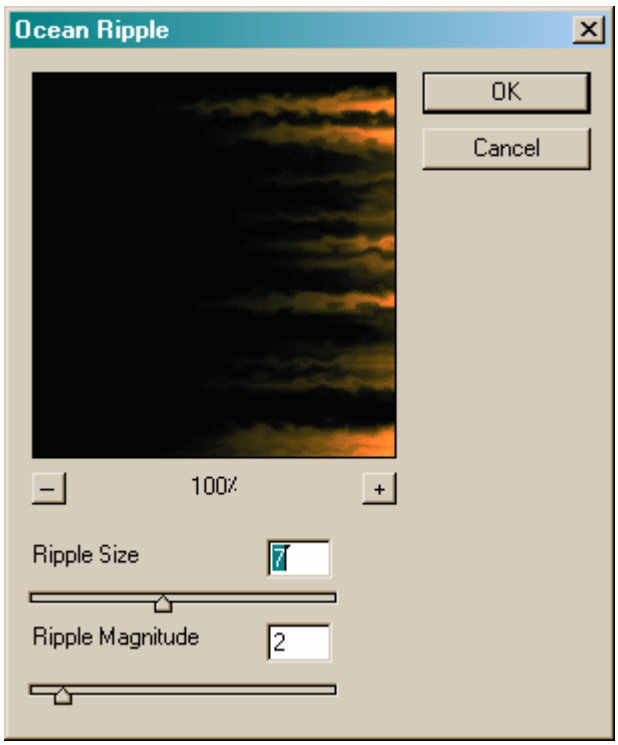


ستحصل على النتيجة التالية:

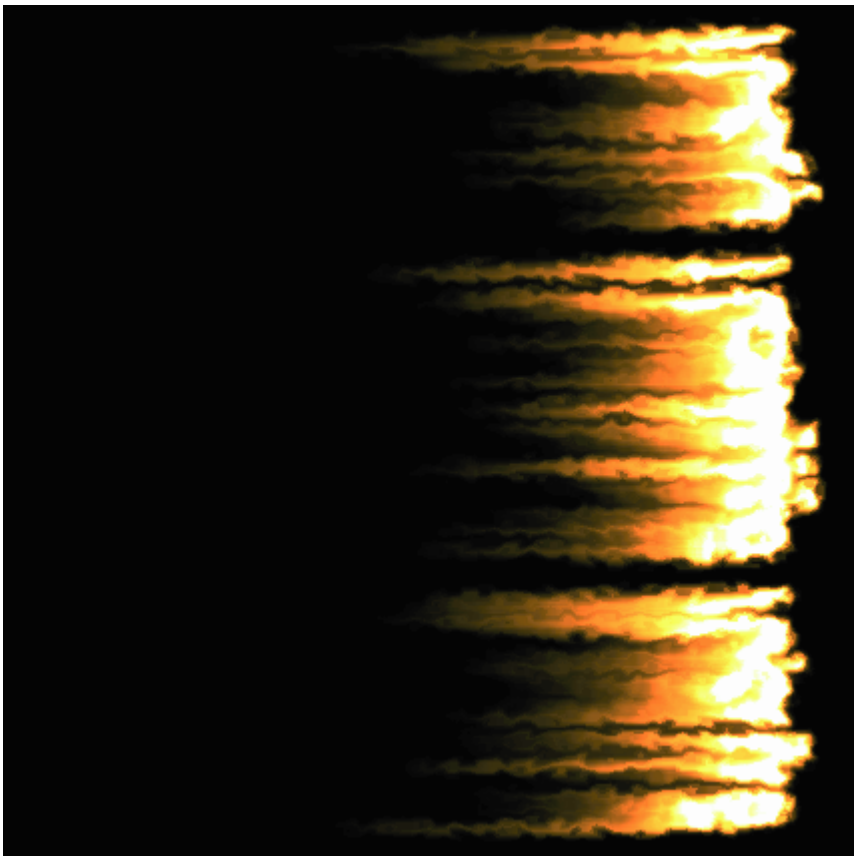


١٧) الآن سنقوم بدمج الطبقتين، تأكد أن الطبقة **BackGround copy** هي المحددة ثم اضغط **Ctrl+E**.

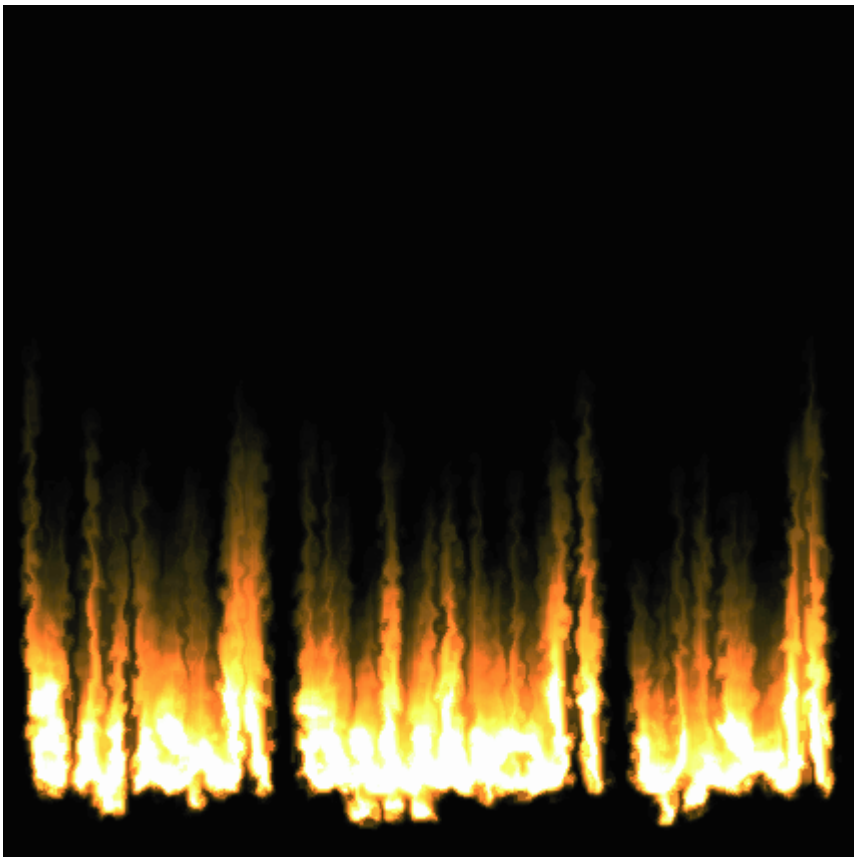
١٨) طبق الفلتر **Ocean Ripple** وذلك من: **Filter➔Distort➔Ocean Ripple**.



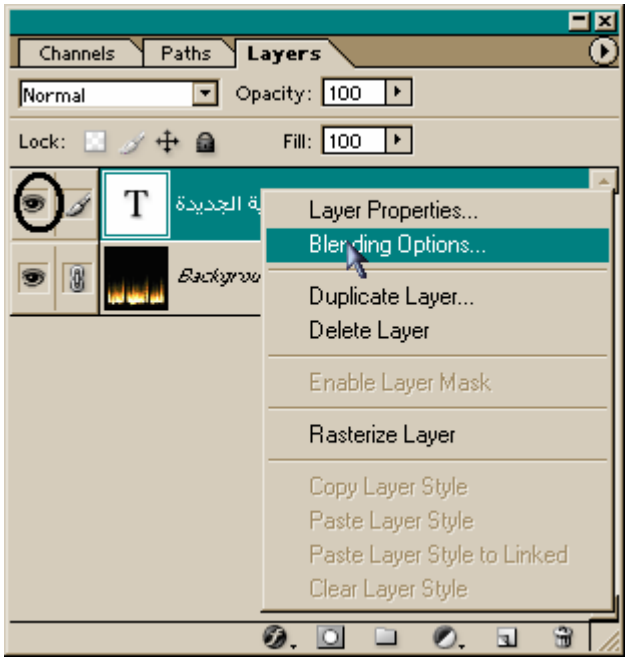
بعد الضغط على موافق ستحصل على الشكل التالي:



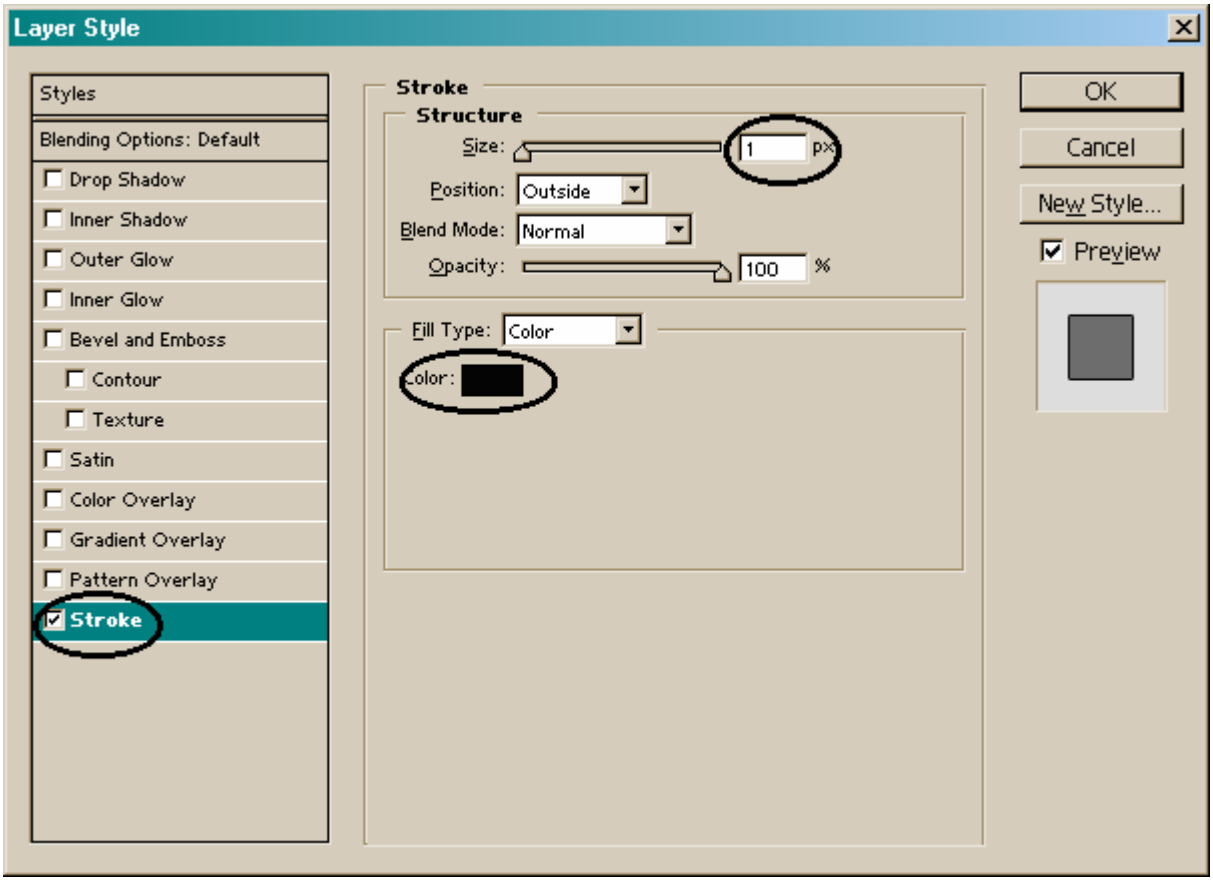
١٩) سنقوم الآن بتدوير الصورة، من قائمة **Image** طبق الأمر التالي: **Image➔Rotate Canvas➔90 CW** ستحصل على الشكل التالي:



٢٠) قم بإظهار طبقة النص المكررة التي سبق أن أخفيناها، واضعط بالزر الأيمن عليها واختر **Blending Options**



٢١) اختر التأثيرات الموضحة في الشكل التالي.



بعد أن تضغط موافق ستحصل على النتيجة التالية.

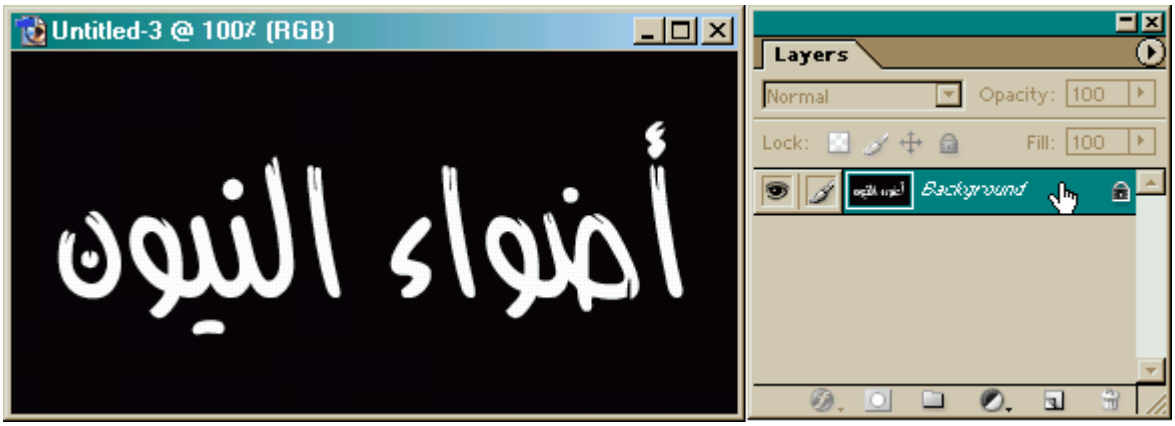
أضواء النيون

للحصول على نص بالشكل السابق اتبع الخطوات التالية:

١) انشيء مستنداً جديداً بأي مقاس تريد ، وتأكد أن الألوان على النظام **RGB**.

٢) اكتب النص المطلوب باللون الأبيض على خلفية سوداء.

٣) ادمج طبقة النص مع الخلفية وذلك بالضغط على **Ctrl+E**.



٤) طبق الفلتر: **Filter➔Blur➔Gaussian** وضع القيمة ١,٧.

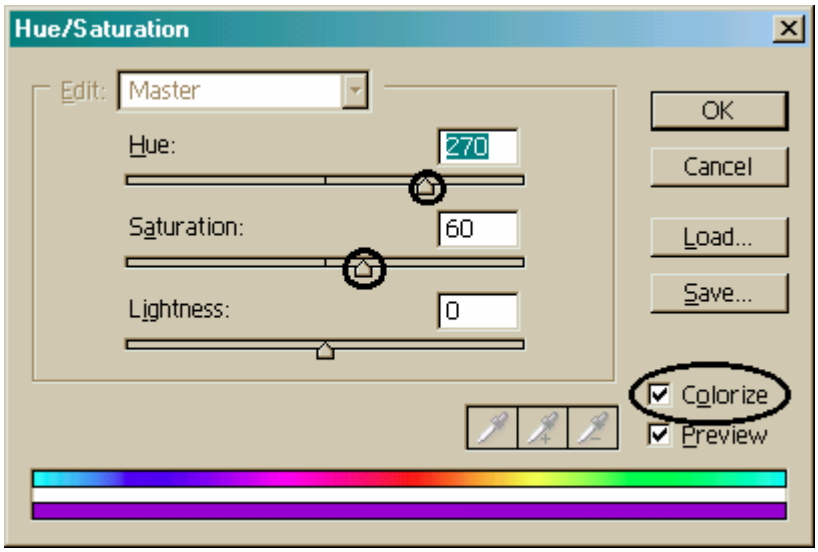
بعد الضغط على موافق ستحصل على الشكل التالي:

٥) اختر الأمر **Image➔Adjustments➔Invert** ، ستحصل على الشكل التالي:

٦) طبق الفلتر التالي: **Filter➔Stylize➔Solarize** ، ستحصل على الشكل التالي:

٧) اختر الأمر **Image➔Adjustments➔AutoLevels** ، ستحصل على الشكل التالي:

٨) اختر الأمر **Image➔Adjustments➔Hud/Saturation** ، سيظهر لك مربع الحوار التالي:



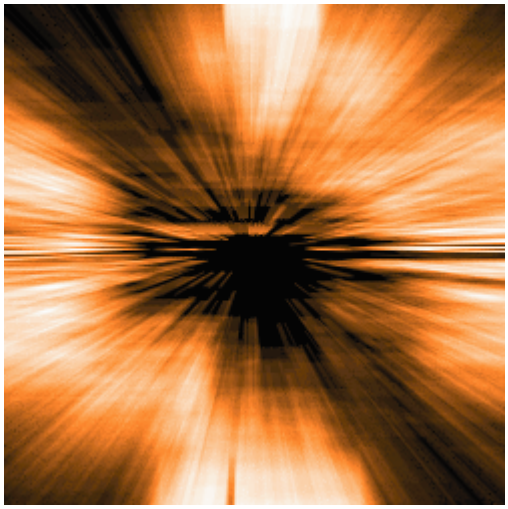
٩) ضع علامة عند **Colorize**.

١٠) غير في قيم **Hud** و **Saturation** وذلك بالسحب على المقابض حتى تحصل على اللون الذي ترغبه، أو اكتب القيم مباشرة في المربعات ثم اضغط موافق.

وضعنا القيم ٢٧٠ ، ٦٠ على الترتيب فحصلنا على الشكل التالي:

أضواء النيون

خلفية رائعة



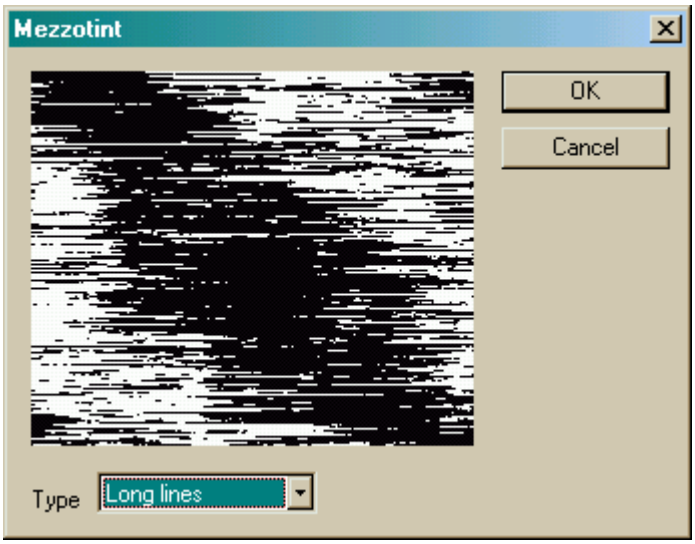
للحصول على خلفية جميلة كالخلفية السابقة، اتبع الخطوات التالية:

١) افتح صفحة جديدة، ولتكن بمقاس ٢٥٠×٢٥٠، تأكد أن الألوان على النظام **RGB**.

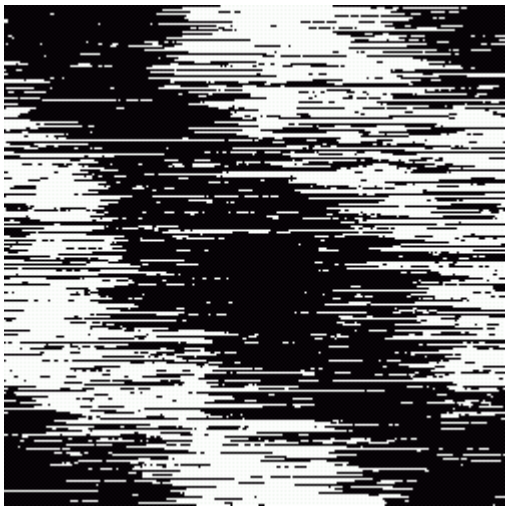
٢) اضغط **D** للحصول على الألوان الافتراضية (الأبيض والأسود)، الأبيض يكون لون الخلفية.

٣) طبق الفلتر **filter→render→clouds**، ستحصل على الشكل التالي:

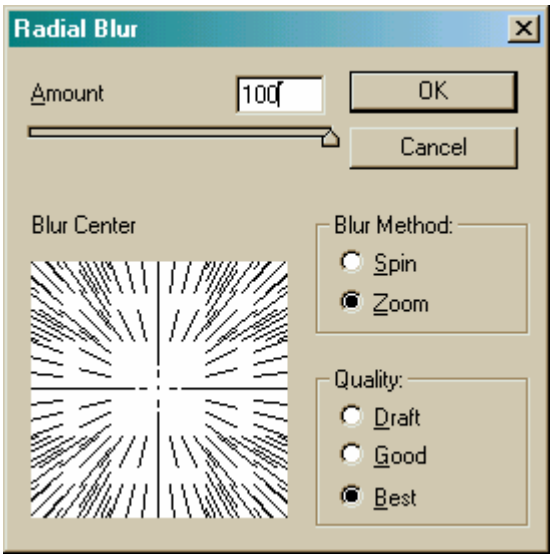
٤) طبق الفلتر **Filter→Pixelate→Mezzotint**، واختر من القائمة **long lines**



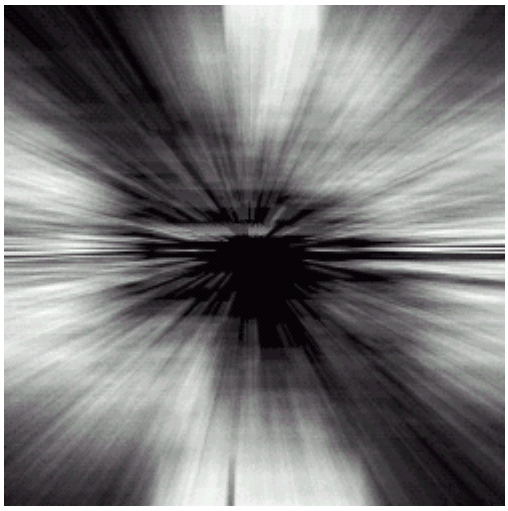
ستحصل على الشكل التالي:



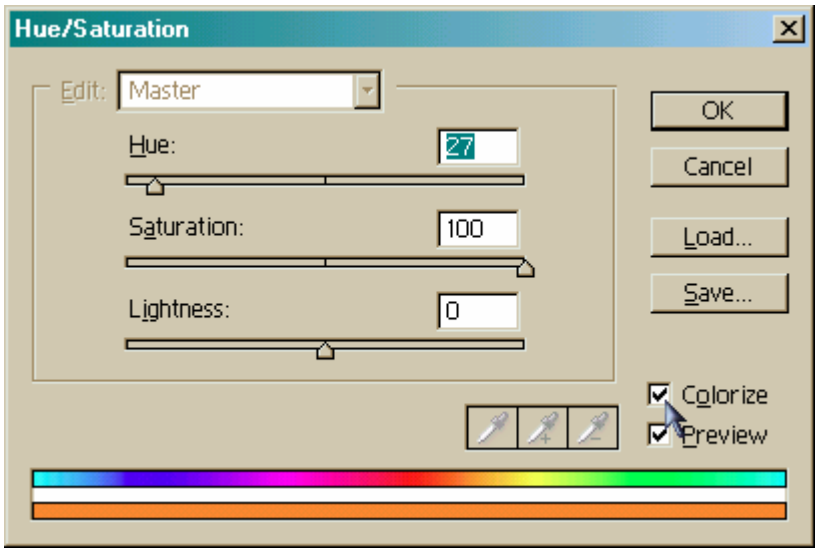
٥) طبق الفلتر Radial Blur ➔Blur➔Filter واختر best,zoom والقيمة ١٠٠



ستحصل على الشكل التالي:



٦) الخطوه الاخيره أضف ألوان **Image➔Adjust➔Hue/Saturation** أو اضغط **Ctrl+U** وتأكد من وضع علامة في مربع "**colorize**" واختر اللون الذي يعجبك.



نور ساطع

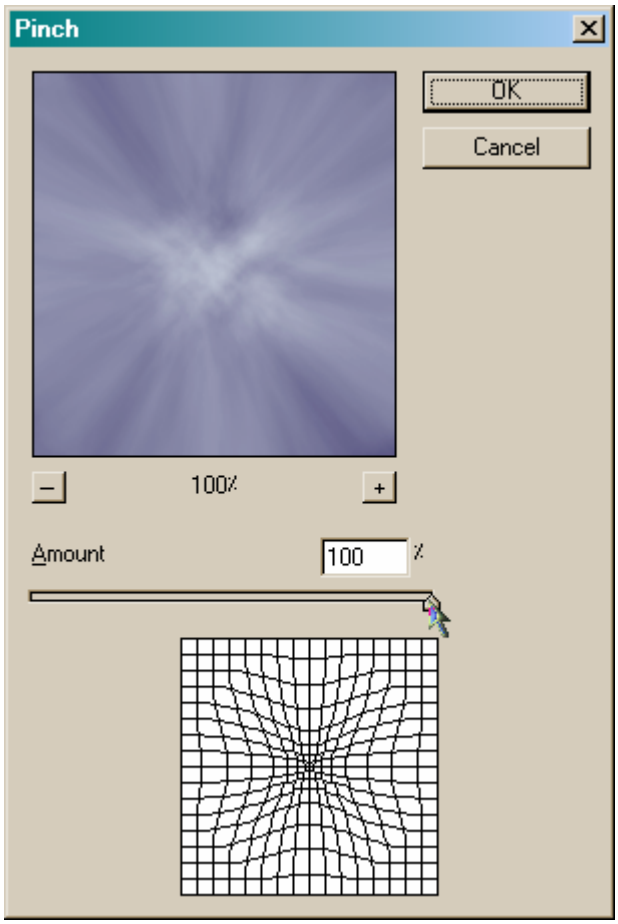
تستطيع عمل نور ساطع كما في الأعلى بخطوات بسيطة.

١) أنشىء مستند جديد وليكن بالأبعاد التالية: العرض ٣٥ × الطول ٤٥٠، تأكد أن الألوان على النظام **RGB**.

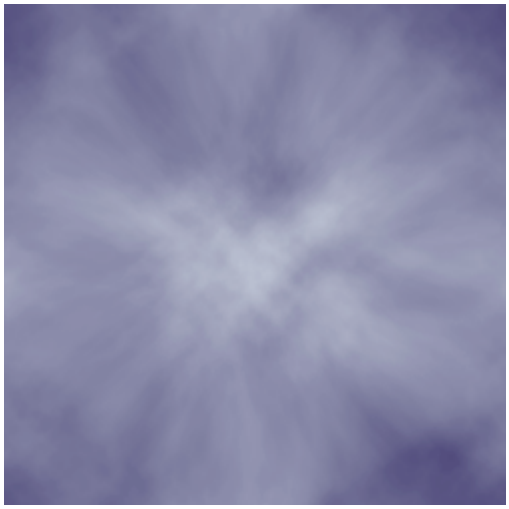
٢) حدد لونين بتفاوت لوني كبير بينهما، وليكن كحلي غامق له القيمة (**00003D**) مع سماوي خفيف له القيمة (**F0FCFF**).

٣) قم بتطبيق الفلتر **Clouds** من القائمة: **Filter➔Render➔Clouds**.

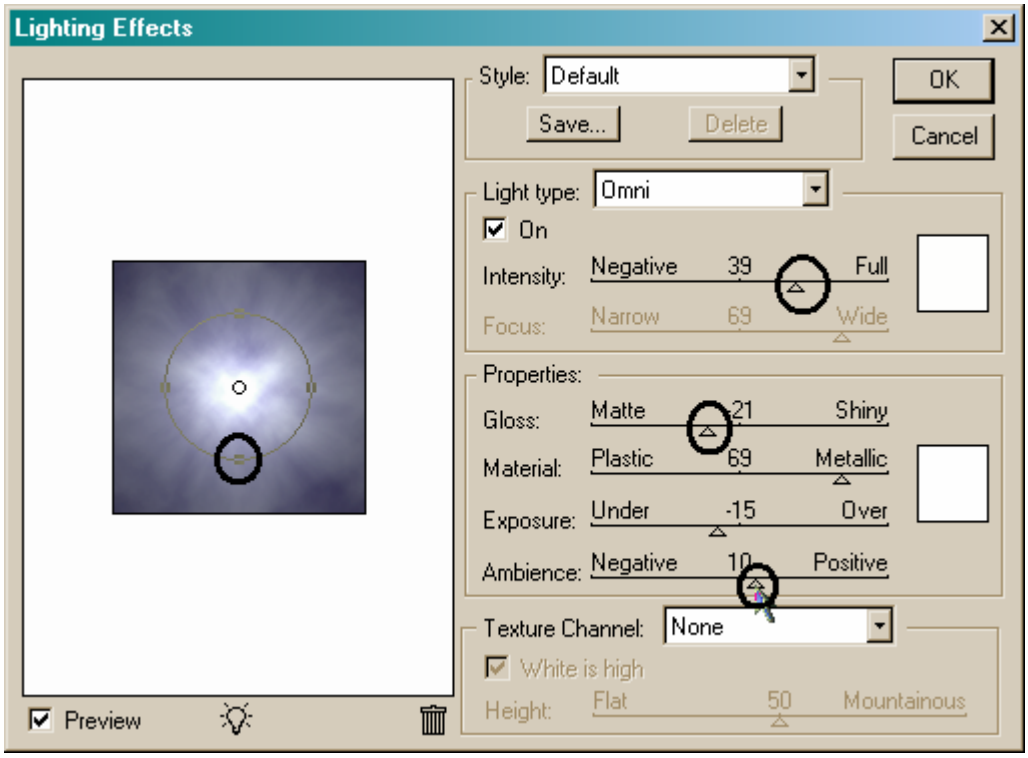
٤) قم بتطبيق الفلتر Pinch من القائمة: Filter➔Distort➔Pinch ، مع القيمة ١٠٠.



بعد تطبيق الفلتر ستحصل على الصورة التالية:

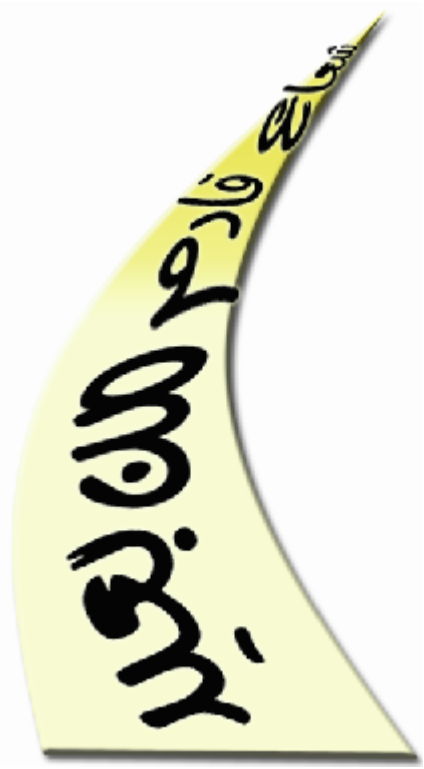


٥) والآن سوف نقوم بوضع النور من وذلك بتطبيق الفلتر Filter➔Render➔Lighting Effects.



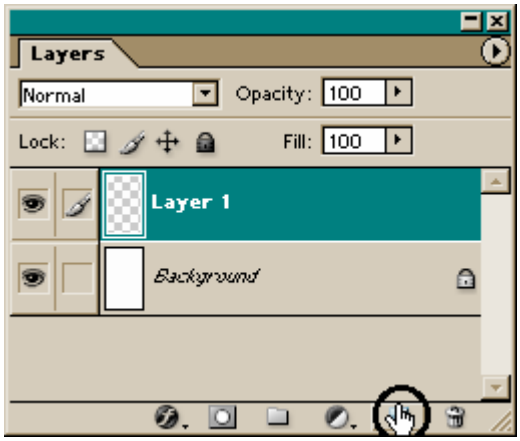
٦) قم بتحويل نوعية النور **Light Type** إلى **Omni** وغيّر في خصائص الضوء، وبإمكانك زيادة حجمه للحصول على الشكل المرغوب فيه. وبهذا تكون قد انتهيت من الصورة.

شعاع قادم

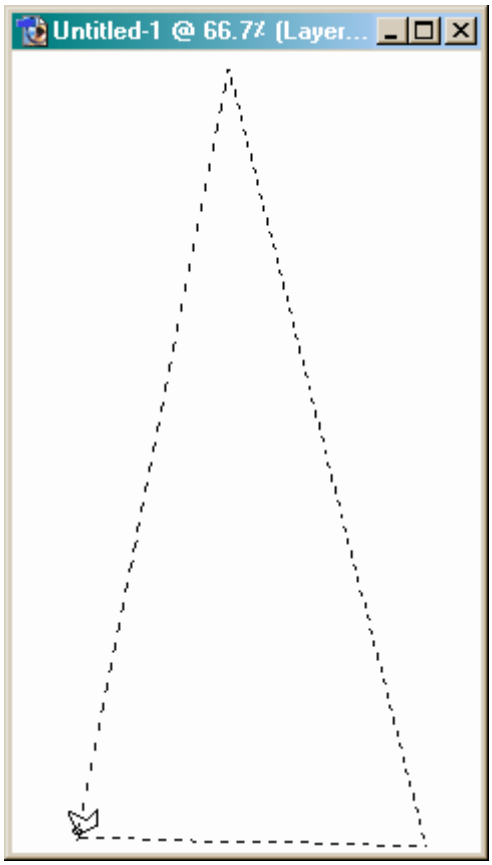


١) افتح صفحة جديدة بمقاس ٣٥٠ بكسل × ٦٠٠ بكسل، **RGB**.

٢) قم بعمل طبقة جديدة كما هو موضح في الشكل.

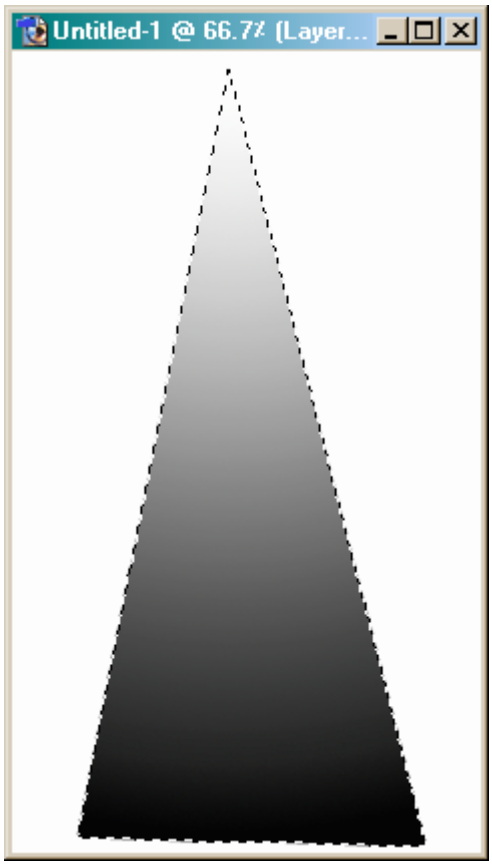


٣) اختر أداة التحديد المضلع ثم ارسم مثلث كما في الشكل.



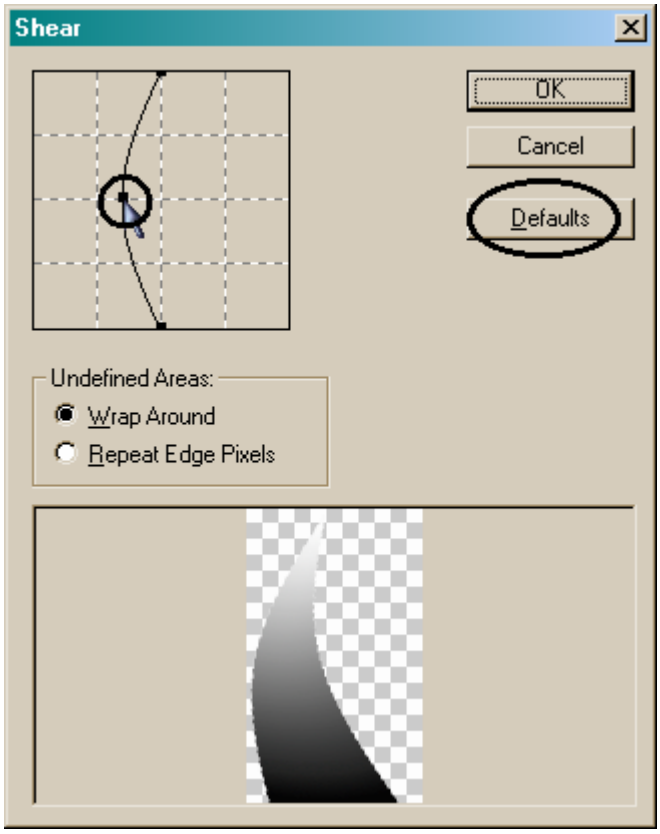
٤) اختر أداة التدرج، ثم اختر التدرج الأبيض والأسود كما في الشكل.

٥) قم بعمل تدرج من الأعلى إلى الأسفل، كما في الشكل التالي:



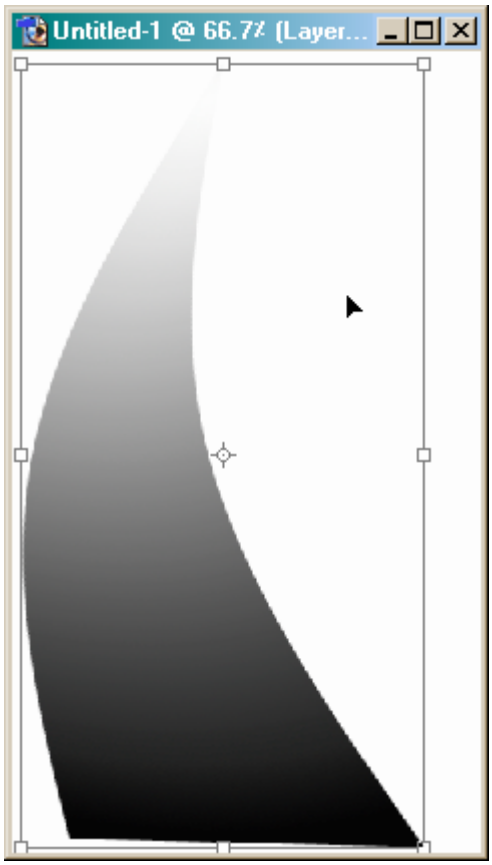
٦) أزل التحديد وذلك بالضغط على **Ctrl+D**.

٧) اذهب إلى قائمة الفلاتر واختر الفلتر **Distort** ومنه اختر الفلتر **Shear** كما هو موضح في الشكل.



٨) ستفتح لك نافذة قم من خلالها بعمل تمييل لشكل المثلث عن طريق سحب المقابض لكي يظهر عندك الأشعاع بشكل جيد. وللعودة للوضع الافتراضي اضغط على زر **Defaults**.

٩) بعد الإمالة ربما تحتاج لتعديل الشكل، اضغط على **Ctrl+T** لتظهر مقابض الشكل حتى تسطيع تحركه أو زيادة أبعاده.



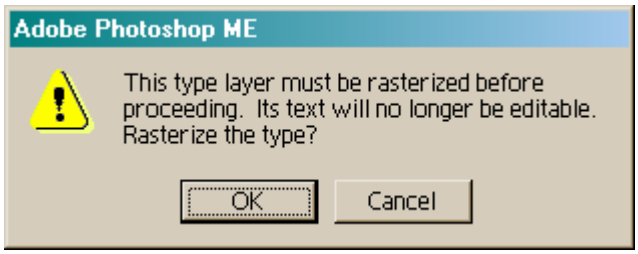
١٠) ربما تحتاج لتطبيق الفلتر مرة أخرى حتى تزيد من درجة الميلان.

١١) الآن نأتي لكتابة النص.

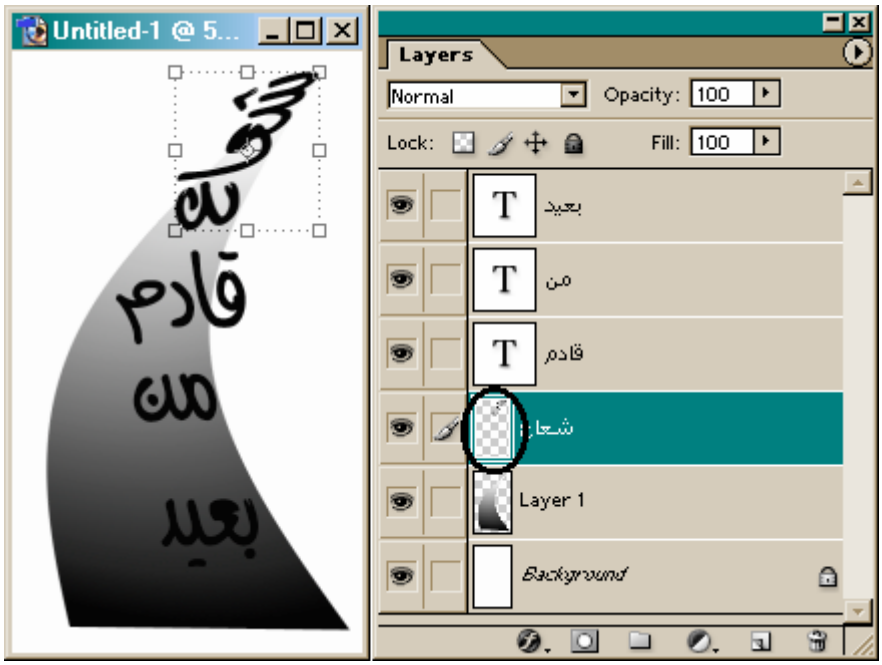
١٢) اكتب الجملة التي تريد والأفضل أن تجعل كل كلمة في طبقة مستقلة كما في الشكل التالي:

١٣) قم بإدارة طبقة النص بشكل رأسي عن طريق أداة التحريك ، كما في الشكل التالي:

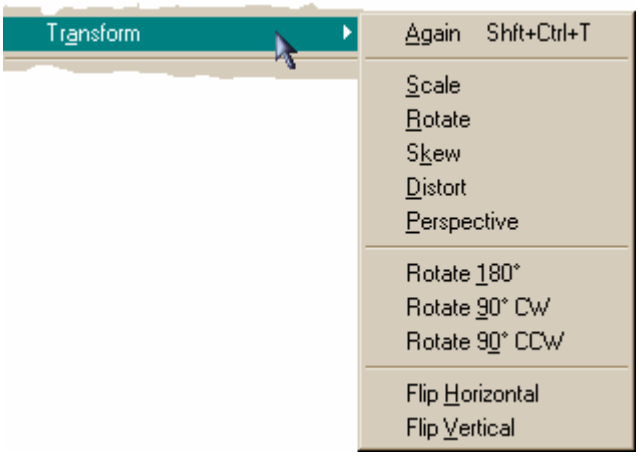
١٤) اختر فلتر الإمالة **Shear** كما فعلت بالضبط مع الشعاع، ولكن ولأن الطبقة طبقة نص تحوي بيانات متجهة **Vector Data** فسيقوم البرنامج بتحويلها أولاً إلى بيانات نقطية **Raster Data** لأن الفلاتر لا تطبق إلا على هذا النوع من البيانات، لذلك ستظهر رسالة تخبرك بضرورة التحويل.



١٥) اضغط **Ok** للموافقة. سيظهر لك مربع حوار فلتر الإمالة كما في الخطوات السابقة. بعد الانتهاء سيظهر لك النص بشكل مائل، لاحظ تغير شكل طبقة النص بعد تحولها إلى طبقة نقطية **Raster Layer**.



بإمكانك التعديل في الشكل وتصغيره باستخدام الأوامر الخاصة بالتعديل والموجودة في قائمة تحرير **Edit**.



١٦) طبق الخطوات السابقة على بقية الطبقات، لتحصل في الأخير على شكل شبيه بالشكل التالي:

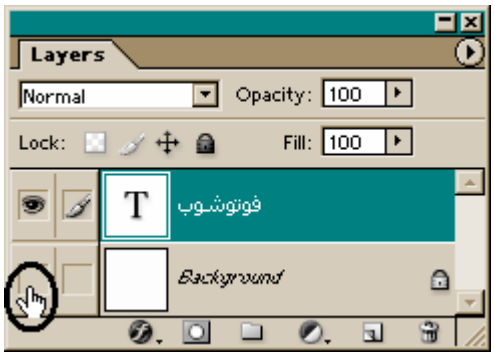
١٧) طبق خيارات مزج الطبقات حتى تحصل على الشكل النهائي المرغوب.

تكرار نص في الخلفية

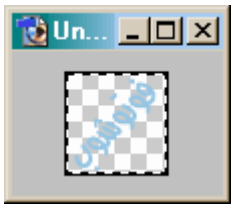
١) افتح صفحة جديدة بمقاس صغير وليكن ٥٠ بكسل × ٥٠ بكسل، تأكد أن الألوان على النظام **RGB**.

٢) اكتب ماتريد.

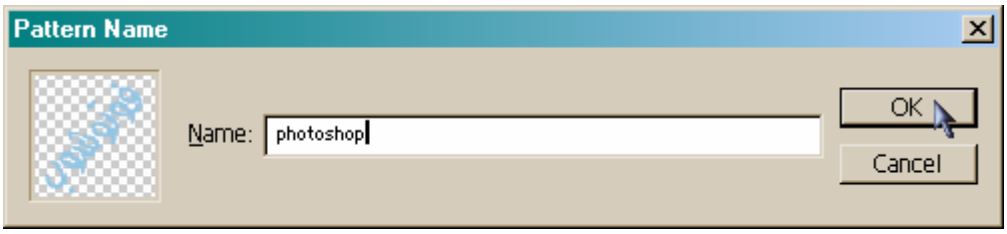
٣) قم باخفاء الخلفية البيضاء حتى تكون عندنا خلفية شفافة.



٤) بتحديد طبقة النص بالضغط على **Ctrl+A**.



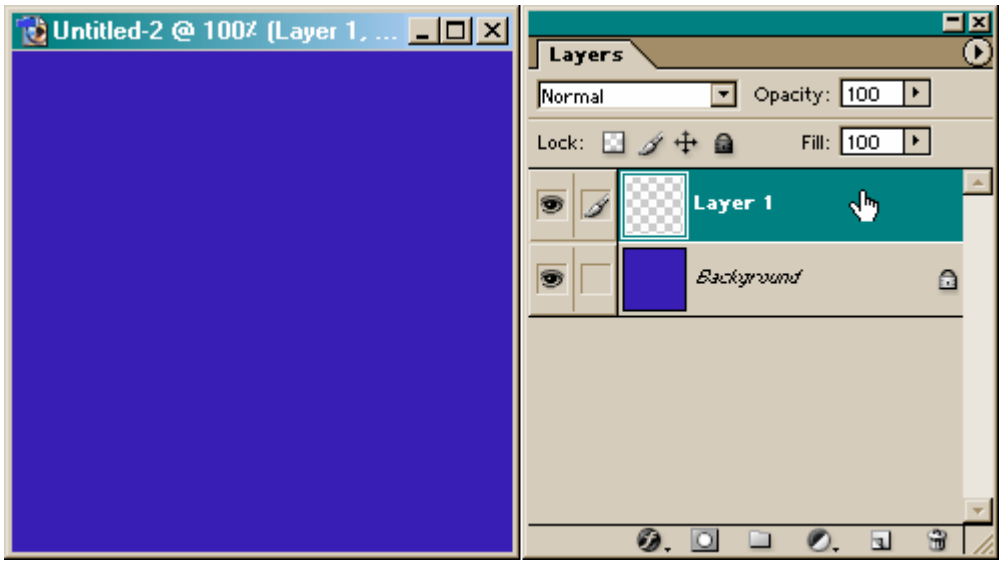
٥) اختر الأمر تعريف تكسية **Define Pattern** من قائمة تحرير **Edit**. سيظهر لك مربع الحوار التالي:



٦) لاحظ أن النص ظهر بخلفية شفافة وذلك لأنك أخفيت الخلفية البيضاء في الخطوة رقم (٣)، اكتب الاسم الذي تريده للتكسية، ثم اضغط موافق.

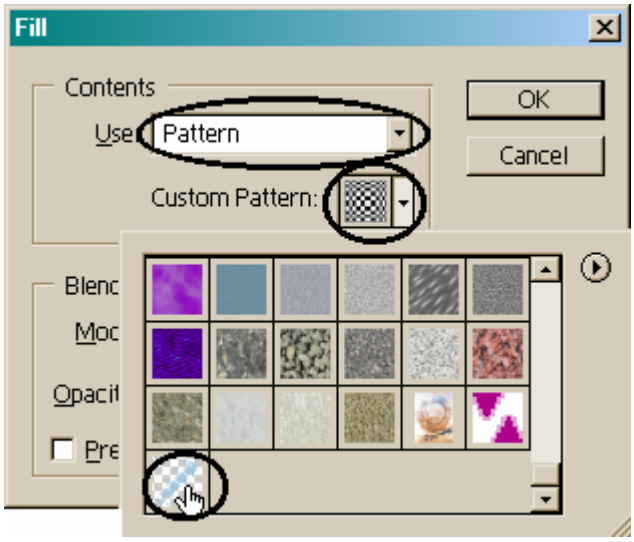
٧) بهذا انتهينا من إنشاء تكسية جديدة.

٨) الآن افتح صفحة جديدة بالمقاس الذي تريده، واختر اللون المناسب للخلفية، وأنشئ طبقة جديدة كما هو موضح في الشكل:

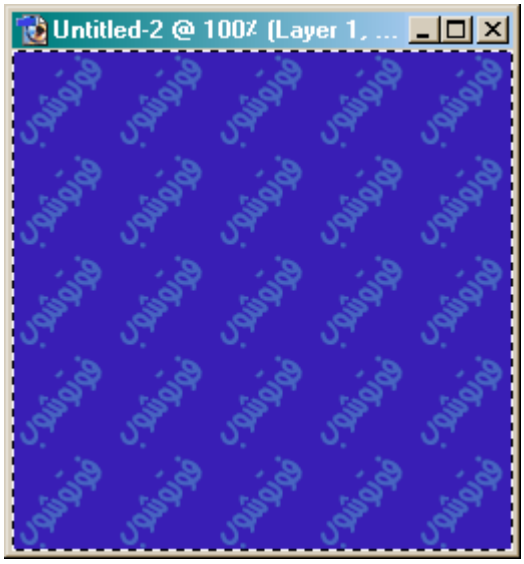


٩) قم بتحديد الطبقة الجديدة بالضغط على **Ctrl+A**.

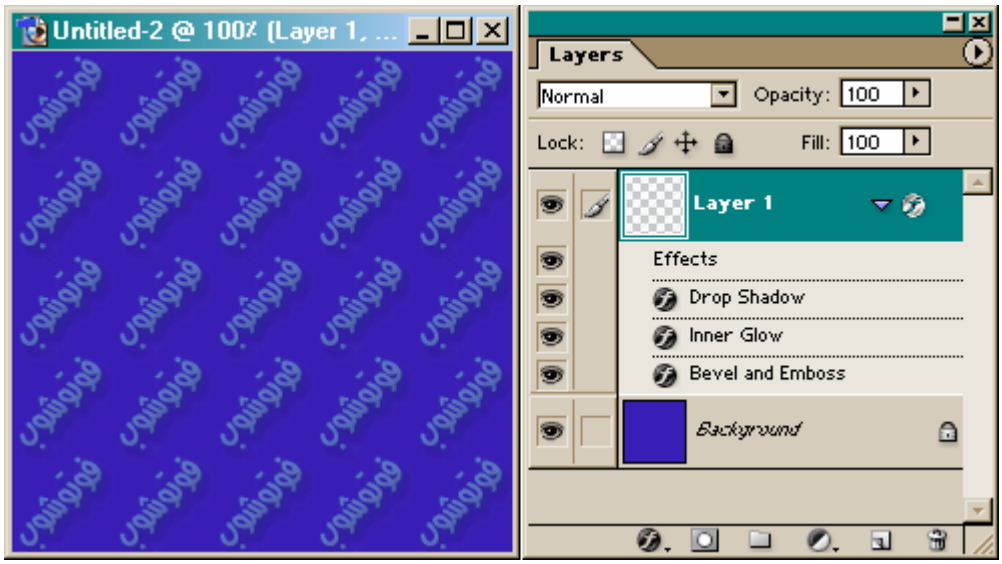
١٠) اختر الأمر تعبئة **Fill** من قائمة تحرير **Edit**. سيظهر لك مربع الحوار التالي:



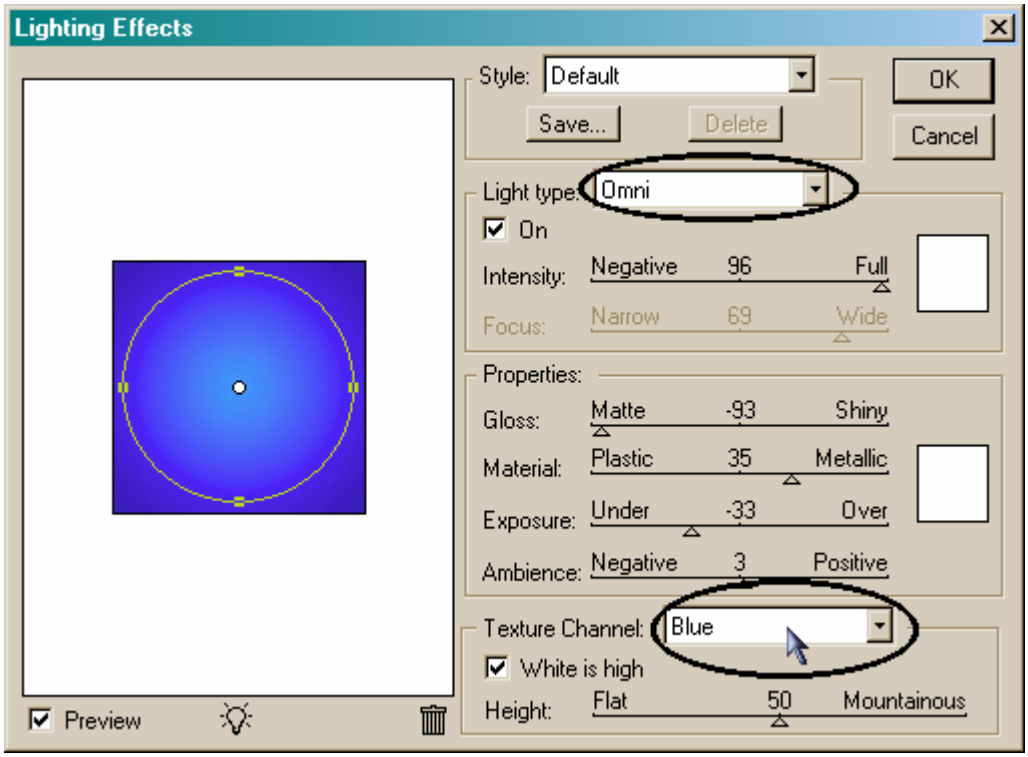
١١) اختر **Pattern** من **Use** ثم اضغط على **Custom Pattern**، ستظهر لك قائمة بالنماذج اختر منها ماصنعته وستجده أسفل النماذج. خفف درجة الشفافية **Opacity** إن شئت، بعد الضغط على موافق سيظهر لك بالشكل التالي:



لإضفاء مزيد من الجمال على الشكل بإمكانك استخدام تأثيرات مزج الطبقات على الطبقة الشفافة، كما في الشكل التالي:

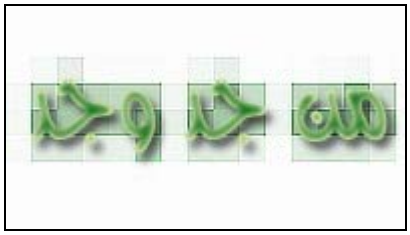


١٢) كما أن بإمكانك تطبيق بعض الفلاتر على الخلفية - كفلتر الضوء – حدد طبقة الخلفية ثم من قائمة **Filter** اختر **Render** ثم اختر **Lighting Effects** سيظهر لك مربع الحوار التالي:



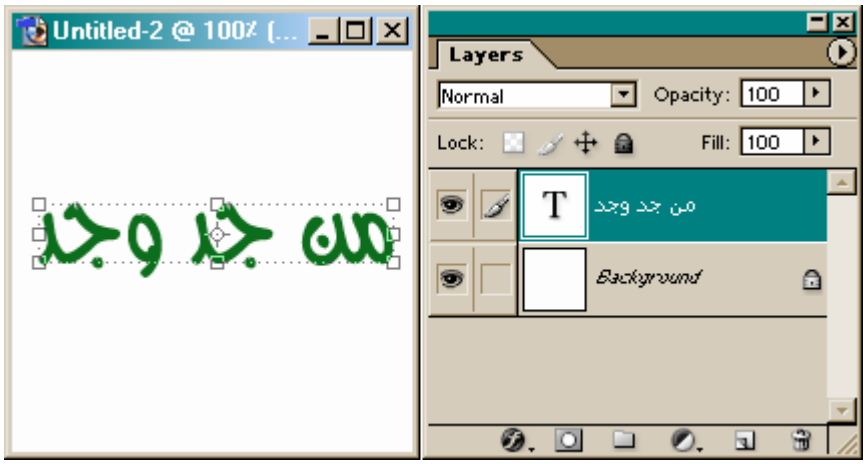
حدد الخيارات ثم اضغط موافق لتحصل على الشكل النهائي.

خلفية نص مميزة

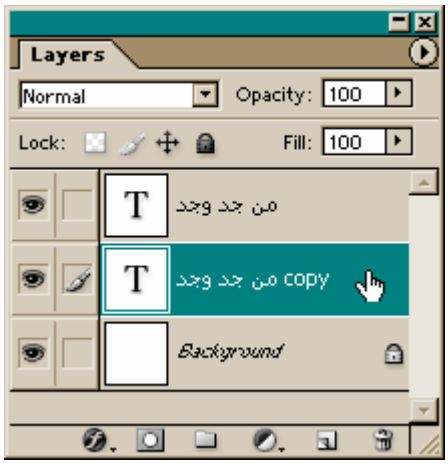


١) انشئ مستنداً جديداً ، وتأكد أن الألوان على النظام **RGB**.

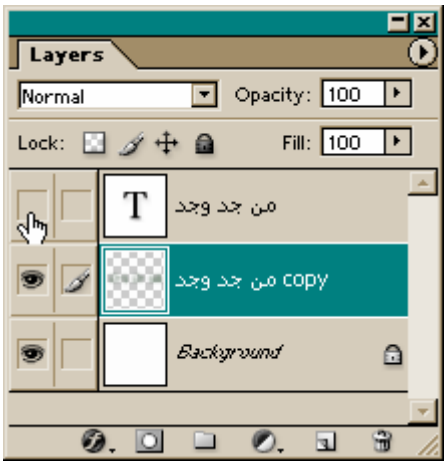
٢) اكتب أي نص تريد.



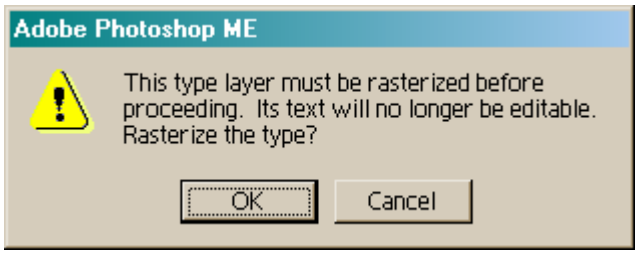
٣) كرر طبقة النص بحيث تكون تحت الطبقة الأصلية.



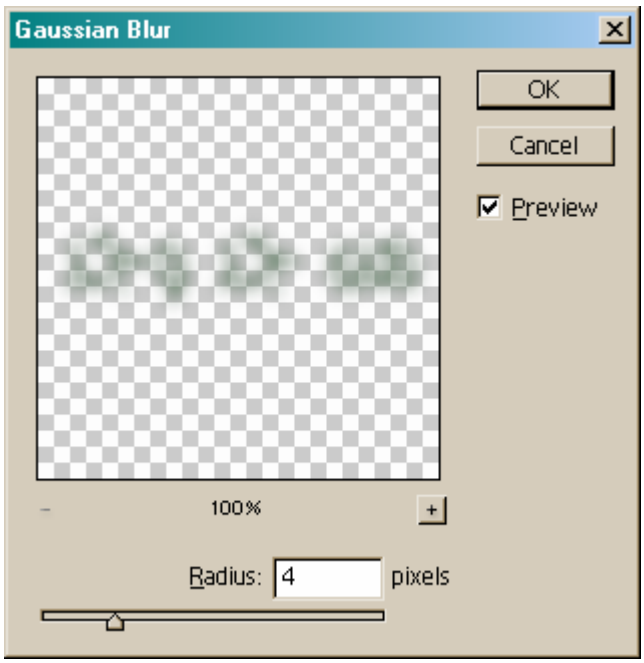
٤) قم بإخفاء طبقة النص الأصلية.



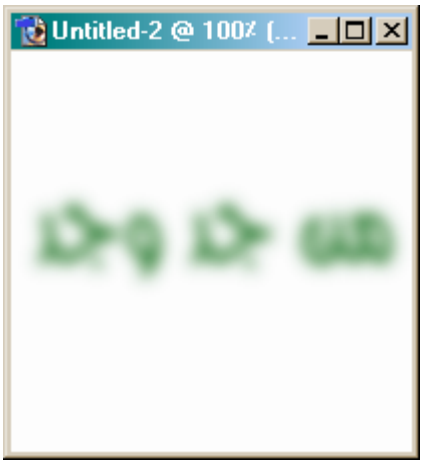
٥) على الطبقة المكررة طبق الفلتر الضبابي **Guassian Blur**➔ **Blur**➔**Filter** ، بعد اختيار الفلتر ستظهر لك الرسالة التالية:



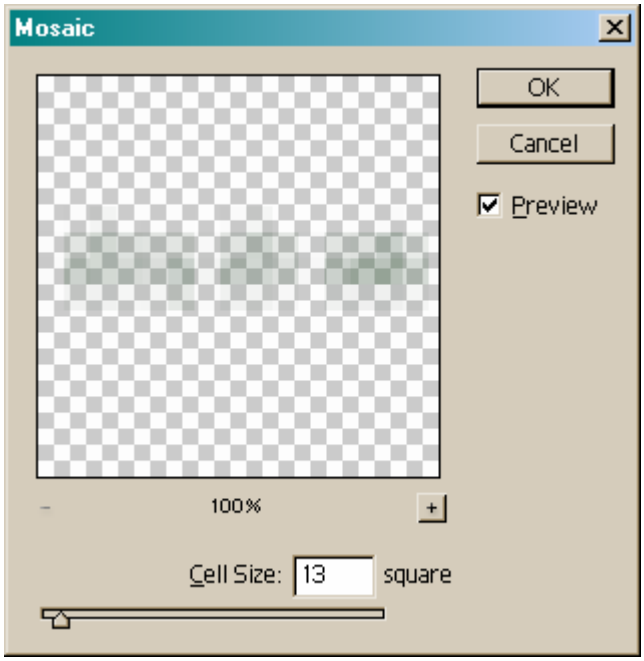
والتي تخبرك فيها أن هذا الأمر الذي اخترته لا يُطبق إلا على الطبقات النقطية **Raster Layer** وطبقة النص من نوع طبقات متجهة **Vector Layer** لذا يجب تحويلها ، اضغط موافق. سيظهر لك مربع حوار الفلتر:



٦) أدخل القيمة (٤) على حسب مايناسب النص. اضغط موافق لتحصل على الشكل التالي:

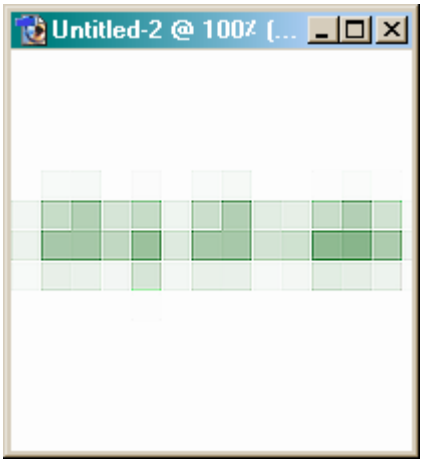


٧) طبق الفلتر **Mosaic**←**Pixlate**←**Filter** وأدخل القيمة (١٣).



٨) طبق الفلتر **Sharpen**←**Sharpen**←**Filter**.

٩) كرر هذا الفلتر مرتين أو أكثر وذلك بالضغط على Ctrl+F.



١٠) الآن ارجع إلى طبقة النص الأصلية، وطبق عليه بعض تأثيرات المزج مثل التأثير Drop Shadow و Inner Glow.

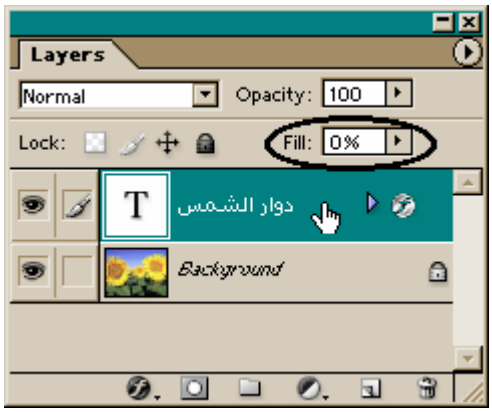
نص محفور على صورة

لجعل الكتابة تبدو وكأنها محفورة كما في الشكل السابق، اتبع الخطوات البسيطة التالية:

١) افتح الصورة المطلوب الكتابة فيها.

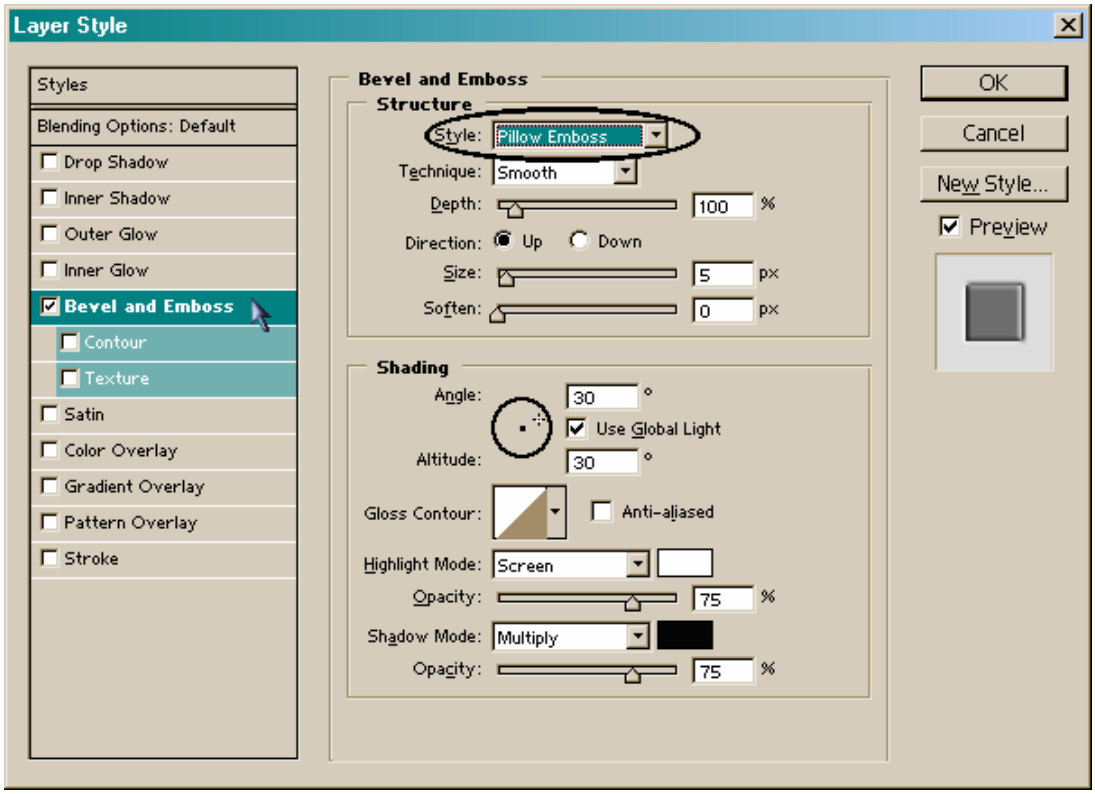
٢) باستخدام أداة الكتابة T اكتب النص المطلوب.

٣) اجعل درجة التعبئة لطبقة النص تساوي صفر.



سيظهر لك وكأن النص قد اختفى.

٤) انقر على طبقة النص بالزر الأيمن واختر خيارات المزج **Blending Options**. سيظهر لك المربع التالي:



٥) اضغط على خيار ميلان ونقش بارز **Bevel and Emboss** ، اضغط على الاسم وليس فقط مربع التأشير حتى تظهر لك خيارات الأمر.

٦) اختر **Pillow Emboss** من **Style**.

٧) اضغط موافق وبهذا تكون قد انتهيت من الشكل.

جرب تغيير القيم والخيارات السابقة وستجد أنك ستحصل على نتائج ومفاجآت جميلة.

طريقة أخرى:

نستطيع القيام بالشكل السابق بطريقة أخرى سنحصل من خلالها على طبقة نقطية **Raster Layer** تحوي صورة على شكل نص، وليس طبقة نص من نوع **Vector Layer** كما في الطريقة السابقة.

وميزة هذه الطريقة أنك تستطيع نقل هذه الطبقة إلى صورة أخرى دون أن يتغير محتواها.

١) افتح الصورة المطلوب الكتابة فوقها.

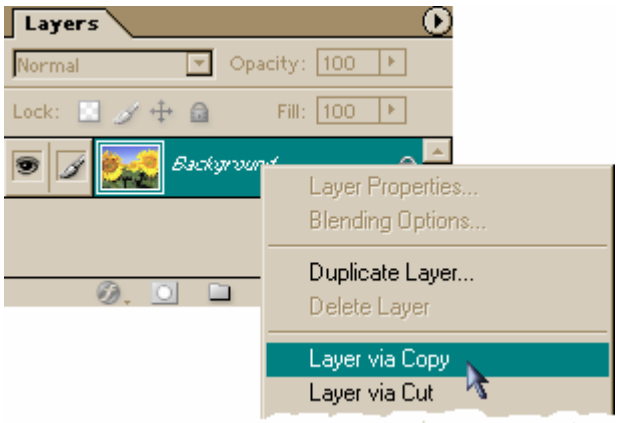
٢) اختر أداة قناع الكتابة الأفقية .

٣) انقر في المكان المطلوب سيظهر لك قناع بلون أحمر خفيف، ابدأ في الكتابة. وحاول دائماً أن تضع نقطة الإدخال في المكان الصحيح بحيث لا تحتاج إلى تحريك النص بعد الانتهاء من الكتابة وذلك لأن تحريك النص بعد ذلك سيغير مطابقة صورة النص مع الصورة الأصلية.

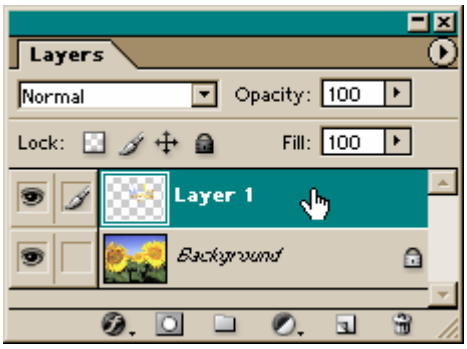
٤) بعد الانتهاء من الكتابة اضغط على أداة التحريك .

٥) سيظهر لك النص بشكل محدد.

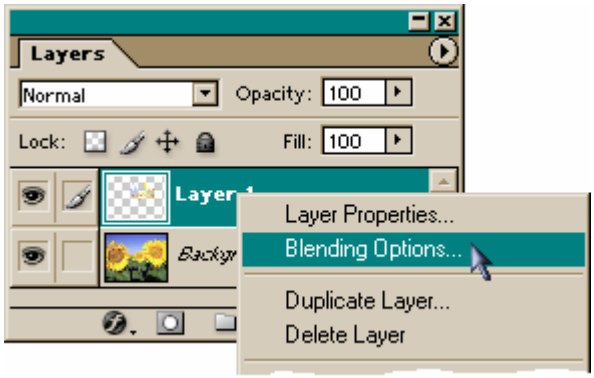
٦) انقر بالزر الأيمن للفارة على طبقة الصورة في لوحات الطبقات، واختر أمر إنشاء طبقة عن طريق النسخ **Layer via Copy**.



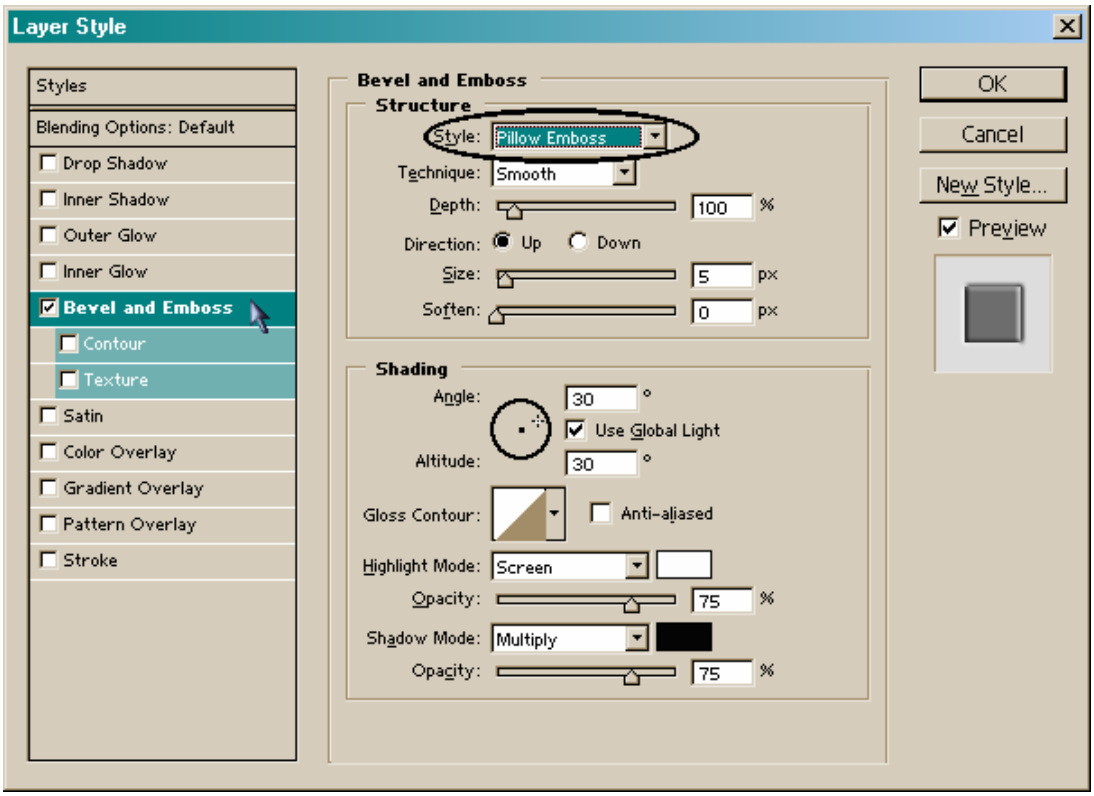
٧) ستظهر لك طبقة جديدة من نوع **Raster Layer** تحوي صورة على شكل النص المحدد. لاحظ اختلاف شكل هذه الطبقة عن طبقة النص في الطريقة السابقة.



٨) انقر على الطبقة بالزر الأيمن واختر خيارات المزج **Blending Options**.



٩) سيظهر لك مربع خيارات المزج التالي:



١٠) اضغط على خيار ميلان ونقش بارز **Bevel and Emboss** ، اضغط على الاسم وليس فقط مربع التأشير حتى تظهر لك خيارات الأمر.

١١) اختر **Pillow Emboss** من **Style**.

١٢) اضغط موافق وبهذا تكون قد انتهيت من الشكل.

كما ذكرنا سابقاً فإن ميزة هذه الطريقة أنك تستطيع نقل هذه الطبقة إلى صورة أخرى دون أن يتغير محتواها. كما في الشكل التالي:

بحمد الله تم

مع تحيات

موقع القلعدون

من إصداراتنا

كيف تصنع كتاباً ألكترونياً

شرح مميز لبرنامج

HTML Help Workshop